UCG

PSP 专辑

VOL.16

PSP SPECIAL

PSP专辑

VOL.16

PSP SPECIAL

CONTENTS

感谢月亮出来咯提供书籍
梦回三国扫描制作

版权信息

主编：LIKY

责任编辑：胧月

出版单位：三辰影库音像出版社有限公司

印刷：深圳市濠江实业有限公司

发行：（0931）4867606

开本：16开 212毫米×278毫米

版次：2012年6月第一版

印次：2012年6月第一次印刷

印张：15

印数：3000册

字数：220千字

出版日期：2012年6月

定价：32 元

ISBN 978-7-89471-491-6

DVD光盘内容介绍

欢迎使用《PSP专辑Vol.16》数据DVD光盘，本光盘为PC专用，内容包括精选主题、实用软件、OST大派送。

精选主题

数十款ptf格式主题任你挑

使用方法

PSP系统版本在官方3.71或自制3.71 M33以上，将扩展文件名为“.ptf”的文件拷贝到记忆棒的psp\theme文件夹里，之后在PSP的系统菜单的“主题设定”里进行自定义主题更改。

玩转PSP

常用软件和破解相关软件尽收其中

使用方法

请参考专辑中的PSP全面破解指南。

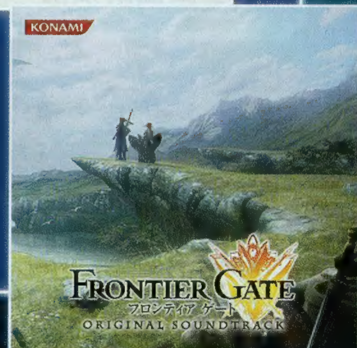
OST大派送

超级机器人大战OG外传 魔装机神II 邪神启示录

我的妹妹哪有这么可爱 携带版哪会有续作

幻想水浒传 交织百年之时

边境之门



使用方法

MP3格式文件可以直接在电脑或PSP上使用。

感谢月亮出来略提供书籍
梦回三国扫描制作

文 挚友.甘蔗

TWO SONY 换代之痛

先让我们把时间倒回七年半以前。划时代的强大性能，专用的大容量新储存媒介，丰富的多媒体功能，接近家用主机级的游戏表现，尊爵不凡的外观设计，完美的数码随身伴侣，二十一世纪的Walkman……

而七年半以后——有史以来最成功的一台"纯游戏"掌机，大量核心向游戏，甚至连家用机大标题的正统续作都堂而皇之地登陆。

▲这张假想图蕴含着支持者对PSP的最美好想像，如今这一切都已经烟消云散。

"高富帅"瞬间沦为普通人民群众喜闻乐见，但像PSP这样被时间摧残命运捉弄几乎搞到一无所有之后又失之东隅收之桑榆的V字型过山车就不能算是一个纯粹的笑话了。站在未来人的立场事后诸葛亮，PSP失败的原因是显而易见的——系统层面封闭的环境限制了强大机能的发挥，软件应用层面完全缺乏前瞻性得过且过。

等一下，这两条理由是不是听起来有点耳熟？是的，人犯错是有惯性的，君不见在F1赛场这种时间以0.1秒为单位的高精度比拼中，迈凯轮今年开季以来都可以让人大跌眼镜地连续七次在刘易斯·汉密尔顿身上犯错。被新任老总平井一夫痛斥的"TWO SONY"式腐烂结构，让索尼在每一代主机上都犯下了类似的错误——或许唯有开天辟地锐意进取的初代PS可以除外。

所以同样的悲剧在PSP的后代PSV上再次上演也就是意料之外情理之中了。之所以还能获赞一记"意料之外"，是因为索尼宣传部的同志们再一次发挥了世界顶级商社的顶级水平，把一切先进理念全部铺陈到位，吹得花好稻好让我们这些键盘分析家集体高潮。但实际开打才发现事先的承诺一条都没落实，赤身裸体面对强敌环伺，甚至要举内裤当白旗打都不可得。

更糟糕的是，现在PSV比之当年PSP，还额外多了一个超级强敌，那就是PSP本身！这又是"TWO SONY"的毒瘤在作祟。都已经在悬崖边上了，身边的自己人不仅没拉兄弟一把，反而有点推推搡搡，到这份上，还有办法可想吗？

其实也还是有的。

PSP的挣扎之路

PSP在惊涛骇浪中一路走来，在与NDS的掌机巅峰对决中始终不露败象，甚至面对对手新锐一代也未现颓势，必然有其独到之处。虽然前文对PSP盖棺定论用上了"失败"一词，但全球七千五百万的惊人销量以及至今坚挺的事实同样也是巨大的"成功"。很多时候成功和失败并不全然矛盾，PSP没有达到预定的目标是令人遗憾的偏差，但奋战之后却打开另一片天地。

历史是一面镜子。在自救的时候，回顾自身的历史是最有必要的。PSP的成功，三个因素缺一不可。第一是超越时代的硬件配置，硬件是一切的基础，有了硬件打底，内容才有施展的空间；第二是彻底征服核心玩家的游戏阵容，核心玩家人数虽少但消费输出稳定，只要能满足他们的需要就一定能拿到相应的回报；第三是开放性的系统实现了大量实用功能，这一条似乎与前文封闭环境的提法截然相反，但其实封闭指的是索尼官方的顽固保守政策，而开放则是一个美丽的错误——没错，正是那些破解者的杰出工作，让PSP在手持娱乐终端漫长的黎明期成为大家的最佳随身伴侣。

◀这是一块如假包换的原装电池，但神奇之处在于它不仅仅能用来供电，还能用来破解，经历过PSP时代的玩家自然明白其中奥妙。

但这三个成功因素背后，却也有很多检讨的空间。游戏主机超越时代的硬件配置是一个常规性的做法，因为每一代游戏主机的寿命通常至少在五年以上，必须保证面世时有巨大的震撼力，以及在服役期持续保持足够的吸引力。但这种做法在新时代却并不一定仍是最佳选择。暂且不谈一年一代、一代翻一倍性能却仍然能够通过系统升级统一保持相当程度兼容性的智能手机，光看任天堂的做法就取巧得多。虽然初代NDS硬件性能很弱，但却并没有影响到其扩展性，随着NDSi和NDSi LL的推出，任天堂在硬件层面给NDS增添了很多活力，同时在NDS系新旧主机游戏体验不变的前提下又给改良型号带来了软件商店等一系列新功能。反观PSP-1000到2000、3000和PSP go的进步幅度就远远不能让人满意，除了2000的体积重量减小带来实在的好处之外几乎都是换汤不换药的感觉（甚至汤都没换好，3000的横纹屏和PSP go的取消UMD缩小屏幕都是骂声一片）。到了PSV时代索尼似乎又犯了同样的错误，初期调子定得太高，带来巨大的成本压力，而竞争对手以低水准的硬件迎战，不仅定价上灵活很多，还保留了推出改良型号一举提升性能扩充机能的后手——五寸屏双倍分辨率的"3DSLL"现在就如同悬在PSV头上的达摩克利斯之剑，只要形势稍有不妙，立刻可以降下斩杀PSV。说到底，一个最最根本的问题是：作为掌机，游戏表现力并不是一个最重要的决定性因素，既然如此，在这方面用力过猛不仅没有太大的意义，甚至还可能因为由此带来的开发成本问题挫伤第三方的积极性，简直是过犹不及。而除了游戏表现力之外的其他规格，实际上都并不是固定不可更动的，简单的例子比如新型号换屏幕加内存加3D摄影加防水防尘，这些不影响游戏体验的实用改良都是可以慢慢积累进步的。

至于游戏层面，当然，充分吸引到深核玩

家一边倒的绝对支持是PSP的一个巨大成功。但这个成功其实也是一个不大不小的尴尬，因为PSP的最初定位显然并不是一台宅机，更重要的是有奶便是娘的第三方也完全靠不住。要知道日本厂商避难到PSP本来就是逃避家用主机高额开发费和高技术要求的小农行为，既然可以开这个小农的先例，那以此类推，逃避性能较高的PSV到性能较低的3DS上也就顺理成章了。IT界有一种谬论叫做“性能过剩”，日本厂商显然已经集体陷入其中不能自拔，家用主机性能过剩，现在轮到你PSV也性能过剩了（甚至3DS都性能过剩了——SE把《FF》二十五周年纪念作做到iOS上，简直不可理喻）。另一方面，核心玩家永远只能是基本盘而不是胜负手，Xbox的美丽蜕变最有力地证明了这一点。从一开始以硬派核心形象示人的纯爷们儿主机到现在多媒体娱乐全面开花彻底占领客厅的智能身体姿态控制终端，核心玩家是基础，向大众扩散才是最终目的。

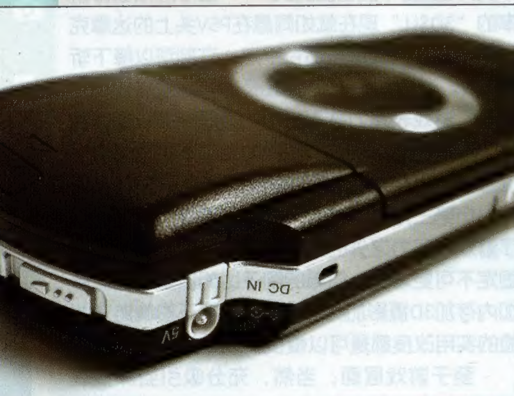
而之所以PSP拥有良好的基本条件却（向大众）扩散不利，也是和索尼在系统层面的保守顽固脱不了干系。当然，在七年半以前，很少有人可以预见到实体媒介会在数字下载面前溃不成军，甚至更少人知道移动娱乐终端到底该怎么搞。PSP之所以不断完善，和破解者不断深入核心，探求新的可能性有很大的关系，实际就是自制系统和官方系统在功能上的你追我赶，充分发掘了PSP的潜力。但正如前文所述，这不过是个偶然的美丽错误，并不是正确策略下的必然产物。所以到了PSV，到了可以通过网络监控手段更强力抑制破解的时代，再没有破解者可以拿着鞭子抽索尼的屁股，于是我们熟悉的索尼摆烂模式又一次固态萌发。在2012年，一台几乎“僵死”的“新”主机是让人惊讶的，但也是让人熟悉的，这不就是那个播放视频文件都诸多限制、网络浏览器几乎残废、第三方软件一片空白的……PSP吗？PSP之前，实际上移动平台的Windows Mobile和Palm系统都已经有相当杰出的应用程序了，甚至索尼自己出品的改良型Palm系统Clie就搞得有声有色，但PSP空有比同时代智能手机强大得多的硬件基础却毫无作为，留下了永远的遗憾。到了PSV时代，遗憾变成了更实质的伤害，一台五寸的高性能类平板，浏览器灰格子、游戏时不能多任务、Google Map没有缓存，每一次缩放拖动都要重新从网络读取数据，这是开什么国际玩笑呢？

现在我们对PSP的问题鞭辟入里，是因为我们比当初的索尼超前了七年半，完全了解到了后世的历史发展趋势。换言之，回到当初，PSP的各种决策失误并不是一件可耻的事情。但在今天我们就已经可以用过去的教训直接套用到PSV身上，那说明索尼经历了这七年半、经历了PSP的诸多问题之后毫无反思毫无进步或者至少是没有做出实质性的努力来解决问题（嘴上吹的倒是一套一套，什么游戏发售表排到明年末让玩家置身游戏天国云云）。不知道有什么问题其实并不可怕，发现问题解决问题即可，明明知道有问题却不改，这性质就严重多了。更何况PSV现在面对的外部环境也要险恶的多，要彻底解决PSP的历史遗留问题，非下猛药不可。

PSP和AKB48

别担心，你并没有转错频道、小编也没有犯下足以被倒扣工资的工作失误、当然这更不是作者对索尼无话可说索性开始乱写一通骗稿费。既然要救已经病入膏肓的索尼，我们就必须要请出能够拯救日本的顶级人才来。

▶AKB的掌舵人，拯救日本经济的魔术师，少女心的胖大叔，表面粉红切开来全是黑的。



即使站在未来人的立场事后诸葛亮，我们也很难断言AKB48爆红的决定性关键因素是什么。AKB有一个全日本最能说最会写最擅骗的掌舵人，各种黑白历史资料记录不是比BBTV还DDTV，就是运营自己放给表面上的敌对杂志来搞的逆向炒作，真相早已不可得。但很有趣的是，AKB和PSP其实有很多共同点：

系出同门

众所周知，AKB出道时的唱片公司正是索尼旗下的Defstar Records。虽然直到现在AKB仍然因为媚宅名声不佳，但在成立之初，曾亲手缔造过“小猫俱乐部”偶像神话的秋元康的旗号、新颖的“可接触偶像”营销概念以及来自索尼大手笔的投资，让这个偶像组合其实还是颇有看点的。不到半年时间内AKB进行了一二期两次甄选，加起来一共将近两万的应募规模，和早安少女最鼎盛时期的两万五千人甄选盛况也相去不远。

目标和途径

以这样的规模来做事业，当然不会甘心满足于一亩三分田的小打小闹。AKB也好PSP也好，最初的目标都毫无疑问是国民（偶像/主机）。最终PSP在日本卖掉2000万，而AKB也是张张单曲连破百万，国民化无疑。而他们取得国民化地位的途径一样都是：卖宅。PSP提供了几乎空前绝后的掌机核心游戏体验，而AKB的握手会等宅气冲天的活动也是成功的关键因素。

V字型过山车

纯粹以销量而言两者都不是典型的V字型，PSP销量顶峰出现在2008年，那一年全球卖出1400多万台，而AKB基本是一个单边上扬的态势。但PSP在救世主《MHP》降临之前的窘境是无论如何摆不掉的黑历史，甚至索尼自己都明言“当初我们没有照顾好PSP，把精力放到PS3上面去了。这次PSV就不会再犯同样的错误。”（结果这段话变成自抽耳光。）而2008后PSP虽然全球销量下降但在日本却是蒸蒸日上，甚至在3DS和PSV发售后还金枪不倒。至于AKB，初期开销大收入少，很快索尼就对其失去了信心，在《樱花花瓣2008》的非法营销事件之后索尼就顺势甩掉了AKB，AKB就此跌入谷底几乎解散。但没想到恰恰就是被索尼甩掉之后，AKB走上了爆发之路……

换代危机

在日本女性偶像是真正的青春饭，无论曾经多红过了二十岁就要走下坡路。AKB成立六年，最初招来的十五岁左右的主力成员集体面临年龄危机。PSP芳龄七岁半，虽然仍不惧任何对手，但作为游戏主机而言确属高龄服役，索尼也已经推出了PSV试图换代。但是在日本，从来没有女团换代成功的经验，红如早安少女也在换代中逐渐流失人气，最终沦落到吸核心用户的血勉强度日。而PSP在内忧外患环境下的换代问题同样棘手无比。

拯救日本经济的魔术师

虽然我们没有办法搞清楚AKB究竟是如何起势（就让我们相信所谓松井珠理奈的强运拯救AKB的迷信说法好了），但却可以很清楚地看到AKB是如何维持自身强势地位的操盘。

国民偶像化

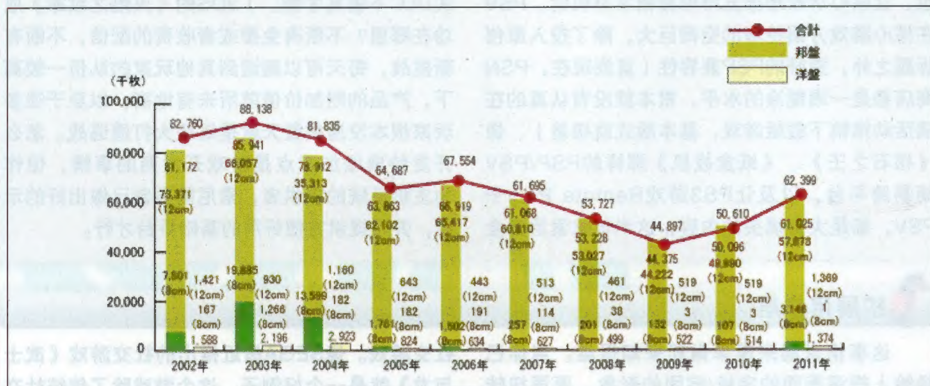
虽然实现的过程充满坎坷，但从最初开始AKB就是瞄准国民偶像这个目标。吸宅男的血可以吸得很爽很滋润，但要创造更大的经济规模，非得国民偶像化不可。所以我们可以看到AKB的PV都是大导演大手笔，单曲的“SONG”都是超高质量（SONG，也就是排除表演者和表演因素，纯粹词曲编曲本身的质量），免费的全国级活动都要动员上万人，地震的捐款超过任天堂，在各家全国电视网都开黄金档节目。

有了杰尼斯这个教训之后（资源垄断），没有人再希望看到一个女版杰尼斯。但现在AKB确实就是奔着这个目标而去了。

销量至上主义

这是AKB成功最最关键的一环。简而言之，因为整个国家的保守步调（从而导致的对新媒体接受度低、智能手机极端落后等等问题），日本可能是世界上最后一个仍然将实体盘而非数字下载作为唱片工业主要载体的国家。

而2011年的六千二百万的销量中，AKB一年五张单曲就占了六百五十万，这还没有算上SKE和NMB两个姐妹团的数字……数据是不会骗人的，在一个仍然以实体盘销量为尊的国家，掌握了实体盘销量就掌握了一切。



▲来自日本唱片协会的数据，在全世界范围实体音乐几乎消亡的今天，这可以说是神推移了。而从日本唱片工业谷底反转的关键节点恰恰就是AKB的爆发。

握手券商法

那这单曲盘到底是卖给谁去了呢？当然主要是宅男。AKB的握手会看上去好像很复杂，又是抽选又是部制，但其实就很简单，每一张单曲，每个成员每部放出500或者600张带握手券的单曲盘，每一部握手会的时间是一个半小时（我们可以根据时间和握手券数量粗略推算出每一张握手券可以握大约7秒），人气高的成员部数较多（最多18部），人气低的成员部数较少（3部）。很简单的计算，18部的人气成员如果把握手盘全部卖完，就有将近一万的销量。而AKB集团现在一共有两百多号人，单曲握手会的完卖部数就高达1200部，再加上非完卖也不代表一张也卖不掉，所以粗略的计算光是这个握手盘就有高达将近九十万的销量。

这就是AKB畅销的根本原因了。这九十万的基本盘，已经完全脱离了音乐的意义，就算发行一张没有任何数据的空白光盘，只要握手会照开，这些销量就是铁保的。而除了带握手券的剧场盘之外，AKB的单曲还有十多万初回限量版，附赠活动参加券，可以参加免费的迷你演唱会和之后的光速握手，因为这种限量版非常超值，即使普通人也很感兴趣，每次都是预约当天就抢购一空（毕竟并不要你额外多出钱就可以参加到一次气氛很热烈的国民偶像的大型活动）。而就算是既没有握手券也没有活动券的普通盘，还有两张随机生写真附赠（也就是冲印出来的普通照片）。不要小看这两张生写真，如果运气好抽到人气成员，一张生写真的拍卖价格就可以让你回本（一千日元以上）。

从以上简单的总结可以看到，在数字下载的年代，要保证实体盘销量，其实还是有办法的，就是要依靠所谓的特典商法提供内容以外的附加价值。其实不仅是唱片工业，日本整个出版业都是这样操作来对抗数字化大潮，比如买杂志送各种精美礼品也是典型的例子。

广结盟友

一个很普遍的观点是，AKB的成功始自把成员全部移籍到不同的演艺事务所，由这些演艺事务所利用各自的资源进行全面铺开式的推广。这个观点是很有道理的，演艺圈说穿了资源远远比实力重要，有人捧、有剧上、有碟发，比什么都重要。

但是，移籍带来的负面影响是整个团队的运营决策被各事务所绑架。事务所出了大力，要享受胜利的果实，这无可厚非。但作为一个基本上没有什么演艺才能的少女偶像团队，重要的始终是新鲜感，推陈出新的新，鲜嫩鲜活的鲜。事务所在少数几个人身上下了重注，要收回本钱当然拒绝变动，也就是走向了新鲜的对立面。当AKB的选拔阵容因此固化，年龄又纷纷突破二十岁这个重要关口的时候，换代危机就如期而至。

魔术师的魔术

上面的一整套流程其实是一环扣一环。盟友的资源推广加自身的特典商法，同时走上层路线和下层路线撑起曝光度和销量。有了销量就有了底气来运作一些大手笔，实现国民偶像化。但问题还是来了——在单体层面，女性偶像的保质期太短；在总体层面，偶像组合没有变化的新鲜感就更糟糕。

AKB现下的危机归结为一点，就是地方大员拥兵自重，听调不听宣。要突破这种局面，唯有施展出和崛起时相同等级的魔术才行。

▲前田敦子的毕业发表让很多所谓的真饭痛不欲生。但真正追随她毕业出坑的，却几乎没有……

AKB的掌舵人秋元康有办法缔造小猫和AKB的神话，有办法写出二十世纪日本第一名曲，有办法合纵连横打造庞大的利益体系，自然也有办法应对这种局面。

拯救日本之前，先救救索尼如何

这毕竟不是一本偶像杂志中的AKB未来走向分析，所以在简单介绍一些基础知识之后让我们还是回到主题。PSP虽然面临过艰难的局面，但最终还是功德圆满在历史上留下了辉煌的记录。但它的继任者仅仅在登场之初就遭遇更大的困境，压力山大。

第三方离心离德，纷纷投敌或转型

这个问题其实也并没有那么复杂。传统游戏开发周期长，开发投资大，项目的灵活性很差。PSV晚登场半年，先机尽失。在性能过剩论的今天，日本传统游戏开发商猥琐至极，根本不愿意拿出全力来上大项目，先是纷纷逃离家用主机，现在不要说PSV，连3DS游戏都不太愿意做了。曾经的救世主《MHP》也改嫁仇敌，局面简直不可收拾。

微付费游戏和社交游戏来势汹汹，已然怒火燎原

苹果一再强调自己不做掌机不做游戏，但这不过是一种胜利者的傲慢而已。而谷歌就比苹果诚实得多，直接把自己的软件商店改名为Play Store，矛头直指掌机。微付费游戏入门门槛低，对小团队而言回报丰厚直接，对玩家而言简单明快是杀时间利器。社交游戏可以充分利用到大公司的品牌效应，投资低回报大粘度高，像蜘蛛网一样把玩家完全套牢，又像水蛭一样不着痕迹地大量吸血。当我们看到日本传统游戏大厂纷纷转型，当我们看到今年E3上SE发布的半数游戏是iOS系统，很显然，这个趋势已经是不可逆转了。

▲三年前如果有人提前告诉你《FF》二十五周年纪念作将是一个iOS游戏，你一定会认为这个人脑子不正常，而现在……

PSP如日中天，惯性巨大

光比较有确信数据的日本的情况，自2012年2月第2周以来，PSP的销量一直压倒PSV。（而著名游戏销量统计网站VGchartz的世界销量应该是线性回归分析模型加实际销量数据的补正，日本的数据作为确信值权重也较大，因此VGchartz的世界销量都是PSP压倒PSV。）而自三月第2周以来，PSV的日本销量就再没有超过一万台。本来笔者还打算弄张图表来显示两者的销量推移，结果把抄录的数据仔细一看根本没必要，出的图表也是两条没有任何交错反复的连线，毫无看头。

以上这三座大山不仅“重”（zhong），而且“重”（chong），互相有牵扯，盘根错节。传统游戏不利和PSP强势有关，和传统游戏企业转型也有关；LU市场开拓不利，是顾忌长久以来合作伙伴的立场；PSP迟迟不能彻底换代，则又牵涉到索尼内部的利益分配。在内忧外患中，PSV可谓举步维艰。

正是因为这样才需要魔术来解开这个死结！让我们把索尼的困境一一对应到AKB，看看秋元康师傅是怎么解决问题的。

维护基本盘

最大的重点，始终还是基本盘。对AKB来说，基本盘就是握手会，对索尼来说，基本盘就是核心向游戏。AKB那些（本身就不怎么样的）老面孔你已经完全看腻了？没关系，我就不断扩招，不断开地方团，用数量来弥补质量，这样你无论如何喜新厌旧无论怎么变推还是逃离不了48集团这座五指山。当然，扩招是要亏本的，边缘的不知名成员创造的利润并不足以收回在她们身上的投资，但这本钱必须得下。

事实上尽管PSV目前困难重重，但核心游戏的表现并不差，一些跨平台或者同性质游戏的销量甚至还高于3DS的版本（比如像是最近出的《高达SEED》）。毕竟核心玩家注重性能表现，这是理所当然的结果。但发售表上空空如也，让核心玩家想要支持你都根本没机会。PSV在核心游戏方面挖潜的空间巨大，除了投入原创标题之外，更好的PSP兼容性（直到现在，PSN商店都是一塌糊涂的水平，根本就没有认真的在搞活动推销下载版游戏，基本版式就极差）、像《核石之王》、《纸盒战机》那样的PSP/PSV简易跨平台，以及让PS3游戏Remote Play于PSV，都是大有搞头的内容，这半年来索尼完全不作为伤透了核心玩家的心，但现在亡羊补牢仍为时未晚。

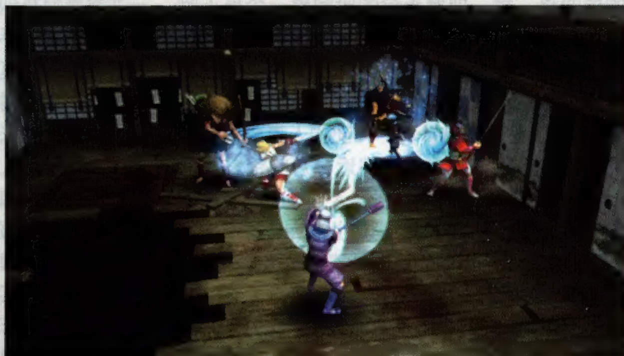
另一方面，即使核心游戏遭遇前所未有的挑战，但其实也有前所未有的机遇存在。我们再回顾一下AKB的成功基础，特典商法是关键中的关键。音乐/游戏本身的价值固然重要，但如果能够提供超越音乐/游戏的附加价值的话，那就一定会更吸引人。那么对于游戏来说，特典是什么呢？一般来说我们会立即想到各种初回版限定版附赠的礼物，但除此之外，因为全程联网时代的到来，实际上网络追加内容才是最方便的数字化特典。DLC现在臭名昭著被恨之入骨，但这并不是特典商法本身的错，而是提供的方式方法不对头而已。（Capcom那样刻意锁住的封入式DLC不被骂才怪。）3DS的《火焰之纹章》成功在哪里？不断有免费或者收费的配信，不断有新挑战，每天可以邂逅到其他玩家的队伍一较高下，产品的附加价值前所未有地高，以至于很多玩家根本没通关整天就是练级大打遭遇战。怎么开发特典增加卖点是游戏开发商的事情，但作为主机系统的提供者，索尼需要自己做出好的示范，并且提供方便好用的基础平台才行。

扩展用户层

这事情说起来简单做起来却很难。当你已经给人根深蒂固的宅机/宅团的形象，要再扭转就很不容易，这就是所谓的一入宅门深似海。但境遇比PSV糟糕得多的AKB都可以扭转过来，本身拥有良好企业和品牌形象的索尼完全没理由做不到。AKB国民化的过程中，各种刷存在，各种炒作，各种TIE-UP（品牌联动），无所不用其极，过程中遭冷眼被嘲笑也走得很坚决。同时我们常常可以从AKB WOTA嘴中听到“初心”这个词，事实上这个词的本质就是自我提醒在国民化的过程中也万万不可忘了基本盘。AKB总人数众多，在这时又起到了积极作用，有的人适合上电视，就把她推到前台作国民化代表，有的人会钓WOTA，就让她负责维护基本盘，人尽其用。

PSV号称要继续PSP后期的“纯”游戏路线，但放弃争取更广阔的市场是愚昧的。看过（并且在直播中破口大骂过）今年的E3就应该知道，“纯”游戏本身遭遇了前所未有的危机。笔者还是这个观点，PSV拥有完美的基础条件，只要真的努力，就可以提供更好的游戏体验——无论是传统游戏，还是微付费游戏和社交游戏。像SEGA最近推出的社交游戏《武士与龙》就是一个好例子。这个游戏除了传统社交游戏耕地征伐的内容之外，还有需要手控操作的迷宫冒险部分。耕地征伐，PSV屏幕够大操作很顺；迷宫冒险，PSV屏幕够大更有实体按键，手感会明显好于其他设备的游戏体验。

事到如今再强调什么“纯”游戏机真的没有太大意义了，索尼的Android平板和手机都做得非常有特色广受欢迎，如果真的决心执行所谓的ONE SONY策略，将PSV纳入这个体系才是最好的选择。



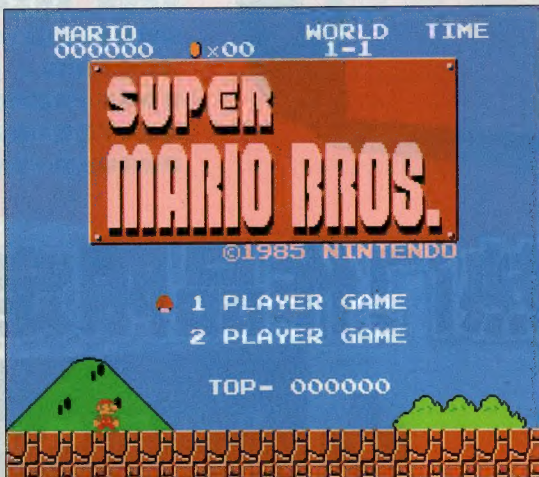
▲《武士与龙》的迷宫冒险环节完全就是一个简单的砍杀游戏，充分利用到了PSV秒杀所有移动娱乐设备的实体按键，这才是PSV充分发挥自身优势的体现。

制衡与发展

打江山难坐江山更难。因为各种复杂利益的牵扯，AKB在换代中遭遇了严重的困难。所以秋元康就准备了一个最大级的魔术——直接拿下AKB六年来的不动王牌前田敦子。其实如果知道AKB的基本盘是怎么来的（详见前文关于销量和握手会的叙述），就会知道AKB无论拿下谁都是无所谓的，本来就都没有什么特别的才能，个人对销量和形象的贡献也可以忽略不计。但是作为既得利益者的各事务所是绝对不会轻易让出自己的利益的，现在手里掌握了AKB的前列成员，就希望这种局面永远不变。这种时刻秋元康的做法就是直接对前田本人攻心，毕竟是秋元康成就了前田，攻心的结果是前田突然宣布毕业造成既成事实，给她的事务所来了个措手不及。拿下前田对其余需要被换代的成员心理上的动摇是巨大的（尤其是前田本人明言毕业的理由就是为了促进AKB更新换代），实际上这样一来AKB的僵化固化就消除了一大半，之后再慢慢微调，就可以顺利完成换代了。

除了直捣黄龙之外，秋元康的另一招魔术是典型的帝王之术。AKB之所以会僵化，根本的原因是主要成员被牢牢把持在少数事务所手里，运营想要做任何动作都要事务所点头，简直寸步难行。既然现在是要换代，就一定要摆脱这种局面，否则20岁这一批换成18岁这一批，两年后又要大折腾一次，这可是要冒大风险的。但是收回所有主权也是不可行的，这样会变成孤家寡人，无法谋求进一步发展。所以策略就是引进更多事务所，把总盘子做大，大饼摊薄，这样每一家诸侯都不会有决定性的力量，无法再影响运营的决策。

这两个策略实际上正是解救索尼目前困局的最佳策略。首先PSP直接拿下是再也刻不容缓了。像日本推出新颜色欧洲推出新机型这样无异于自杀的行为必须立刻得到纠正。面临类似局面的任天堂一咬牙让3DS直降一万日元把NDS彻底送进坟墓。索尼当然没有能力做到这么绝，但目前这种首鼠两端的暧昧状态再也不能继续下去了。买PSV送游戏送配件送PSN点数（PSV价格-附赠品价值≤PSP价格，至少要让这个公式成立）、PSP所有游戏强制推出下载版并且提供更大优惠（直接放弃权利金让利给玩家），UMD转换只收取最低限度形式上的费用，促进换代的事情一定要坚决推行。



▲大使计划救活了3DS，也枪毙了NDS，现在PSV也需要来自索尼的大使……

另一个问题则是制衡。实际上制衡早在PSP后期就已经开始在做，《梦幻之星》针对的是谁大家都心知肚明。但最终故事还是走向了悲剧的结尾，《怪物猎人》给了PSV最沉痛的超一击。幸而这超一击也不是没有代价的，《怪物猎人》自身销量从四百万暴跌到一百五十万，从国民游戏下滑为高人气的顶级游戏，反过来看这也不是一件坏事。即使Capcom去年仍然风光，但《浣熊市行动》、《龙之信条》包括之后的《鬼泣》这些游戏持续的叫座不叫好确定会对它造成实质性的伤害（而这些伤害累积的结果可能就是《MHP3G》）。索尼的主动权并没有完全丢失，而这一次就绝对不能再短视到先赚它四百万份软件的权利金再说了。而从更大的层面来讲，积极主动地推进微付费和社交游戏，也是对这些传统游戏开发商的制衡手段，同样是把蛋糕做大，把饼摊薄。

走向世界

有一个误区必须要澄清，PSP并不是一台纯日本的主机。实际上PSP在欧洲和美国的销量都超过了日本，即使脱去早期作为MP4卖出去的水分，之后在欧洲PSP仍然有相当优异的表现。（事实上欧洲也一向是索尼的福地，这可能和欧洲人普遍敌视美国有相当大的关系。）PSP的软硬比确实超低，但这同样并非因为PSP本身有什么致命的缺陷，纯粹是因为PSP可能是有史以来破解得最彻底的主机而已。我们可以简单回顾下，早期卡带的主机要么是盗版卡带要么是磁碟系统，都需要商店违法经营才能入手。光盘的主机要改装主机（违法经营）要盗版光盘（违法经营），任天堂的掌机要烧录卡（还是违法经营）。只有PSP，既不需要改装也不需要盗版卡带/光盘，网上下载一个破解程序和ISO即可。

所以是破解成就了PSP的伟大，也是破解阻碍了PSP的进一步发展（至少PSP欧美软件的不振和破解是有直接关系的，在意识到这一点之后，欧美的破解者也主动放弃了开发ISO Loader，毕竟他们搞破解绝不是为了盗版游戏）。现在PSV没有这个问题，即使之后被破解了，在联网已成标配的现下，要扳回来也比以前要容易得多（就好象PS3、X360目前的状况）。而另一方面PSV的强大机能也是欧美厂商所钟爱的，将本世代的游戏劣化后跨平台到PSV上，并不算是特别困难的事情，《刺客信条Ⅲ》这样的顶级大作就很好地展现了这一点。

所以现在是时候（重新）走向世界了！在日本厂商集体沉沦的现在，也只有走向世界才能取得足够的生存空间。这也是拯救日本经济的魔术师。释放的又一个魔术，将日本的偶像文化和48模式推向世界。你们真的没有一丝一毫期待过更嗲更漂亮更有演艺才能更能自如接触交流的SHN48吗？

▶本届E3上PSV的好消息着实不多，但千万级大作《刺客信条Ⅲ 解放》确实可以算是一颗定心丸，UBI认为现在还不能确定PSV必然失败，虽是很悲观的评论但总算没把话说死。

ONE SONY

PSV现在的客观定位是“有史以来首发后半年销量最差的游戏主机”。但这其实并不是贬低而是赞誉，因为这种提法显然排除了那些速死的非主流主机，也就是说仍然给PSV保留了“主流”的体面地位。

挽救PSV的方法和挽救整个索尼的方法其实是一样的，ONE SONY，就是这个词无误。既然是ONE，那么换代之痛根本就不该存在。但现实是SONY从来就是那么TWO，从PS到PS2，PS2到PS3，PSP到PSV，从来就不存在一次顺顺利利地交接换代。

之前的挫折和困难，总算都是勉强过关了。但这一次PSP到PSV的换代，如果做得不好，PSV甚至可能保不住主流的地位，而彻底被遗忘在历史的角落。

严重危机中的索尼还有办法顾好自己的这个小儿子吗？虽然在这里用一句“让我们拭目以待”来一个口号式结尾就好，但老实说笔者个人是蛮悲观的……

有人说应该让秋元康当日本首相解决日本的经济问题，似乎索尼也同样很迫切地需要这样一个鬼才……可是秋元康只有一个，况且AKB自身都并不能说完全度过了换代危机，以轻松的心情拭目以待AKB这边的结果，或许还会比较好玩一点。游戏主机没了，那就是真的永远不会再有了，而偶像团体没了，很快就会有新的出来。现在是不是觉得偶像宅比游戏宅幸福很多？

◀升任整个索尼集团老总的平井一夫所提出的ONE SONY战略并不是什么新鲜的提法，实质就是减少内耗整合资源形成合力。

DSV的推出并未让索尼的掌机业务在短时间内完成政权交接，相反的，由于DSV的热卖程度低于预期，DSP仍在以自己最后的余力支撑着索尼的掌机事业。尽管已经日暮西山，但是进入2012年后DSP的游戏阵容依然可观，虽然不再有带动主机销量的核爆级大作出现，但是销量徘徊在10万上下的有力作品却一点都不少。《幻想水浒传》、《黑豹》、《传说》、《轨迹》……这些有着不小号召力的知名作品续作，将DSP装点得无比璀璨。下面我们就来看看进入2012年后DSP平台已经或即将推出的一些限定版和周边。

近期PSP热门作品限定版精选

文 雷伊

《我的朋友很少 携带版》

豪华版

人气轻小说《我的朋友很少》首度游戏化，游戏再度采用了《我的妹妹哪有这么可爱 携带版》等游戏中采用的Live 2D技术，将栩栩如生的2D游戏角色带到了玩家掌中。游戏首批出货的版本"邻人部包"（邻人部パック）以普通版游戏的价格，附赠游戏全彩档案一本，并用特制的大盒子包装，让粉丝感觉颇为超值。全彩档案约为100页，其中收录了游戏角色、事件CG、背景草图等丰富资料。

邻人部包

▲邻人部包内容一览。

当然厂商也在同期推出了游戏的豪华版，这个豪华版的名字也比较特别，全称为"美少女×残念×游戏=超残念BOX"。该豪华版中除了和"邻人部包"一样包含游戏UMD一张、游戏全彩档案一本之外，还有更多独家赠品。最吸引人的是该豪华版中除了本篇游戏之外，还附带了"闪亮学园生活SP"（きらめきスク-ルライフSP）的游戏化UMD一张，这意味着购买该豪华版的玩家可获得两张UMD，另外豪华版中的本篇游戏UMD，采用的也是与普通版不同的碟面。豪华版中附赠的DVD中收录了游戏的广告、宣传影像等特殊内容，时长在40分钟以上。此外，豪华版中还包括了游戏主题透明板3块、附带PSP主题下载码的卡片一张。这款豪华版售价为10980日元，不过由于推出后玩家的支持度不如预期，因此目前日本Amazon上正在四折出售，只需4419日元就可以买到了，甚至比一般游戏的普通版还便宜。

▲豪华版内容一览。

《幻想水浒传 交织百年之时》豪华版

“《幻想水浒传》系列”在PSP平台的第一款原创作品并没有向粉丝交出满意的答卷，多年没有推出正统续作、在掌机上的两款原创作又接连宣告失利，希望这个曾经辉煌过的系列不要因此一直消沉下去。不可否认的是，直到现在这个系列仍有一群相当固定的粉丝，而且玩家们前期对《幻想水浒传 交织百年之时》的期待度颇高，因此Konami在其官方购物网站Konami Style限量发售游戏的豪华版并不意外。

▲限定版内容一览。

本作的豪华版有两种选择。其中特别版售价为12000日元，除了包含游戏的完整版UMD一张之外，还包括游戏的OST与Drama CD套装一套、资料设定集一本。OST与Drama CD套装为3碟装，Drama CD中收录的为原创Drama《100年前的物语》。限定版售价19500日元，除了包含特别版的所有物品之外，还附带之前已经发售过、售价高达9450日元的系列究极读本《幻想水浒传 极 大事典》一本，这本“《幻水》系列”的百科全书之前已经停产，此次再版也算是填补了之前错过的粉丝们的遗憾。

《写真女友》

周边&Drama CD套装

对于这款比原定发售日晚了半年多推出的原创美少女恋爱游戏，厂商在宣传推广方面可谓不遗余力。这款周边&Drama CD套装内包括附相框式收纳包与卡片一套、游戏角色隐形内田的挂绳一根，以及附带台本的Drama CD一张。套装内容囊括了听和用两个方面，集收藏性与实用性于一体，虽然3980日元的价格并不算便宜，不过相信对于粉丝来说吸引力依然很高。

▲周边&Drama CD套装内容一览，附相框式收纳包配套三张可更换卡面，卡片正反印刷，对应6位女主角。

▲隐形内田挂绳。

记忆棒

与游戏同期推出的主题记忆棒，容量为4GB，售价3280日元。和其他游戏的主题记忆棒一样，这款记忆棒除了造型特别之外，也会附赠PSP主题的下载码。

▲记忆棒的正面印有女主角新见遥佳。

主机装饰贴纸

由Dezaegg推出的游戏主题PSP主机保护贴纸，一共分为8种款式，每款售价均为1980日元。每款贴纸分为正面和背面两张，可妥善保护PSP主机，并且款式设计得也相当精美，不过仅对应3000型主机。

■果音版

■柚之木梨奈版

■全员版

■新见遥佳版

■室户亚岐版

■实原冰里版

■早仓舞衣版

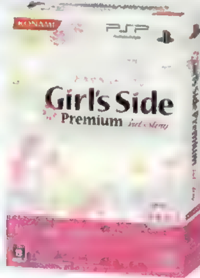
■间咲野乃花版

《心跳回忆 女生版 珍藏版 第三个故事》

限定套装

作为成名较早的女性向恋爱游戏，“《心跳回忆 女生版》系列”10年来一直维持着非常稳定的人气。其掌机版之前一直活跃于NDS平台，而随着PSP装机量的不断提升以及在其他女性向恋爱游戏在该平台不断斩获佳绩，今年2月份Konami也众望所归地把系列的第三作强化移植到了PSP平台。

首批游戏在市面上发售的版本均为同捆了Drama CD的“初回限定版”，售价和UMD单品版相同。而除此之外，Konami Style还限定推出两款特别限定版“黄金套装”和“白金套装”。售价为9890日元的“黄金套装”在“初回限定版”的基础上追加迷你手办一套；而售价13040日元的“白金套装”则在“黄金套装”的基础上，追加游戏角色歌附加OST一套。相比也会单独出售的角色歌附加OST，不会单卖的迷你手办显得更为珍贵。该套迷你手办一套7个，以Q版造型呈现了游戏中的7位角色，定会让粉丝爱不释手。



▲其实游戏初回版的内容和包装就已经很豪华了。

▲角色歌附加OST封面。

▲这么7个可爱的手办放在办公桌上，心情一定会很愉悦吧。

主机装饰贴纸

此外，Konami还授权Fuji Work推出了游戏的PSP主机主题装饰贴纸。贴纸的花纹与游戏包装上的浅色花纹一致，玩家还能下载专门的PSP用壁纸，与贴纸花纹构成一张完整的美图。这套装饰贴纸售价1980日元，需要注意的是它仅适用于PSP-3000型主机。

▲由Fuji Work推出的游戏主题装饰贴纸。

《光明之刃》

限定版

“《光明》系列”在日本一直有着稳定的粉丝群，这次的《光明之刃》吸收了同社《战场的女武神》的玩法精髓，让系列玩家倍感新鲜。游戏的限定版仅在EnterBrain的专门购物网站Ebten有售，7779日元的售价比普通版贵了1500日元，由此也不难看出限定版相比普通版而言附赠物品不是很给力。事实上也的确如此，限定版相比普通版仅多了两件物品，其一是游戏的A3尺寸（297×420mm）海报，其二则是游戏的主题台历，尺寸为300×150mm。

▶海报用图，曾经做过《FAMI通》的封面。

▲包括封面和尾页在内，台历共有16页。

配件套装

这款由SEGA推出的配件套装对应PSP-2000和3000型主机，其中包含了三样物品，分别为可换图片式收纳包一个、PSP主机装饰贴纸三张，以及UMD收纳盒三个。从内容来说是既实用又养眼，而且3129日元的售价相对来说也不是很贵。

▶可更换图片的收纳包，正面印有游戏的LOGO，反面则可插入随套装附带的女性角色卡片。

▶三个UMD收纳盒分别对应女主角的三套服装。

▲配件套装包装图。

▶随套装附赠了8张卡片，正反两面加起来共有16幅图案，玩家的选择余地很大。

▲一套三款的主机装饰贴纸，看起来绘制得非常精美。

《黑豹2 如龙 阿修罗篇》

限定版

相比前作声势浩大地推出名越稔洋监制限定版，“《黑豹》系列”的第二作显得很低调，仅在EnterBrain的专门购物网站ebten限定推出了限定版，而且这款限定版相比普通版，多出的惟一一样物品就是DRAGON HEAT会场限定毛巾。了解游戏背景的玩家应该知道，DRAGON HEAT是游戏中出现的地下格斗场的名字，而这条主题毛巾上印制的，便是DRAGON HEAT擂台上所绘制的双龙图案。这条毛巾采用黑色为主色调，长110厘米、高40厘米，不仅尺寸较大，而且材质厚实、吸水性强，用既美观又实用来形容可以说是再合适不过了。

▲这么酷的毛巾在运动的时候拿出来用一定很拉风吧。

▲除了限定版之外，游戏的预约特典也颇为厚道，内容是收录了由系列人气角色真岛吾朗出演的短篇MV光盘一张。

《魔法少女小圆 携带版》

PSP在高中生、宅男玩家群中巨大的号召力，让其成为知名动漫、轻小说游戏化的首选平台。而去年热播的原创动画《魔法少女小圆》，正是其中的一员。由于动画原作良好的口碑，本作顺理成章地推出了限定版。这款名为“限定契约BOX”的限定版，采用完全预约生产制，内容自然丰富得没话说。

首先，限定版中的游戏UMD版虽然在内容上和普通版是一样的，不过由于采用了和普通版不同图案的特殊碟面，所以显得更为与众不同。限定版中最吸引人的当属主角鹿目圆香的figma手办，这个手办高度为125mm，小圆身着的是制服装，当然大家所熟悉的吉祥物QB也作为手办的装饰道具之一附赠。QB在限定版中可不止这一个露脸机会，该限定版中附带了一个以QB为造型的收纳包，造型非常可爱。限定版中还包括收录了特别影像的光盘一张，这张光盘与时俱进地采用了蓝光作为媒体，玩家们可以欣赏到更高品质的精彩内容。此外，限定版中还包括了主题手帕一块、透明卡片一张。

尽管这款采用完全预约生产制的限定版在前期给人以稀有尊贵的印象，但实际上推出之后反响却比较一般。原价11990日元的限定版目前在日本Amazon上以四折低价出售，之前因为价格过贵而犹豫的玩家可以行动起来了。

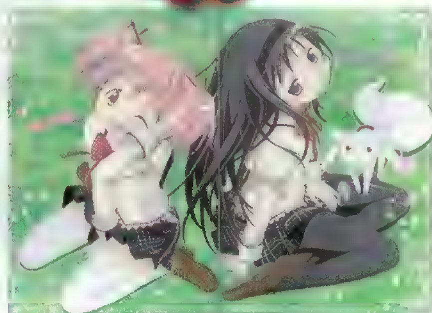
记忆棒

游戏的主题记忆棒同样以QB为主角。记忆棒的表面正好就是QB的脸部，与记忆棒包装上QB的形象构成一幅完整的图案。这款记忆棒容量只有4GB，售价却高达3280日元，除了外型可爱之外，其特别之处还在于同捆了QB主题的PSP用主题下载码一个。另外值得一提的是，它是由SCE亲自监制发行的。

▲记忆棒采用纯白色设计，这并不多见。图案虽然简单，却非常具有象征意义。

限定契约BOX

▲手办不仅附带QB，还附带了书包一个，可以高度还原小圆上学路上的样子。



▲限定版中附赠的透明卡是小圆主题，与Bandai卡片部门发售的晓美焰主题的版本正好可以拼凑成一副完整的图案。

▲限定版内容一览。

《那由多的轨迹》

Falcom每次在PSP上推出新游戏时基本均会发售限定版，这似乎已经成为了一个定律，即将于下个月发售的《那由多的轨迹》自然也不例外。这款新作并未像之前的作品那样采用《英雄传说》的前缀，而Falcom最近在称呼《空之轨迹》、《零之轨迹》时也直接把它们归入"《轨迹》系列"，其将《轨迹》单独成为一个体系的用意越来越明显，当然，坑也在越挖越深。这次的《那由多》又改人设、又改玩法，不知道《轨迹》的粉丝们接受程度如何呢。不管怎么说，作为PSP末期的大作之一，以及Falcom之前的游戏品质，本作还是非常值得期待的。

游戏的限定版相比普通版来说，就多了两样物品，其一是游戏的Drama CD，其二是以系列中大家所熟知的敌人波姆为主题的卡套，其实只要预约游戏的普通版也是可以得到这个造型别致的卡套的，只不过限定版是同捆在游戏的包装盒内的。而不管购买的是什么版本，只要是早期购入，都可以得到Falcom的jdk乐队负责的Niconico动画节目"jdkTV"中公开过的Live影像DVD一张。

▲是不是还在纳闷这个毛茸茸的东西怎么会是卡套？这张图片就告诉你真相。

限定版

▲限定版全部物品一览。

主机装饰贴纸

在游戏发售同日，厂商也将推出游戏的PSP用主题装饰贴纸。这种贴纸采用特制材质制作，无论是粘贴还是揭下来都很方便，就算揭下来也不会像国内很多贴纸那样留下又粘又难看的印记。这套贴纸一共分为5种款式，每种款式售价均为1980日元。需要注意的是，它只适用于PSP-3000型主机。

▲贴纸一共分为5种款式。玩家还可以上网下载对应的壁纸，以构成一幅完整的图案。

《英杰传说 勇气双雄》

珍藏版

"《传说》系列"在外传的游戏类型上有很多尝试，PSP平台的最新外传作品《英杰传说》采用的是玩家们所熟悉的"无双类"玩法，不过可惜的是有些画虎不成反类犬，实际出来的效果并不尽如人意。这也导致了游戏不管是普通版还是珍藏版，在发售后不久就遭遇了值崩尴尬，原价9980日元的珍藏版目前在日本Amazon上仅售4000多日元，价格不到原定价的一半。

不过光从珍藏版的内容来看的话，还是非常豪华的。其中短篇小说《旅之途中》由系列历代剧作家田中豪（《圣恩传说》、《神话传说》）、实弥岛巧（《深渊传说》、《仙乐传说》），以及名取佐和子（《永恒传说》）等人执笔，在原作世界观的基础上撰写新的剧情。该珍藏版中还附带了《永恒传说》、《深渊传说》、《圣恩传说》的朗读Drama CD，由石田彰、铃木千寻，樱井孝宏等原作声优倾情演出，总长度在两小时以上。这3卷Drama CD以3CD的形式推出，分别配有精美的CD包装盒。除此之外，该珍藏版中还包括咒文书造型的书皮（大小正好套于文库本上）、胶卷书签（胶卷图片从游戏OP动画中截取），以及游戏主题台历一套。

▲尽管游戏一般，但珍藏版的内容无可挑剔。

《我的妹妹哪有这么可爱 携带版哪会有续作》初回特装版

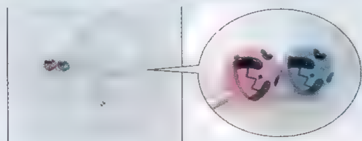
大人气的《俺妹》在PSP上推出的续作，游戏的限定版名为“初回特装版”，相比普通版来说，多出的物品包括特别小册子一本、游戏OST一张。另外和普通版不同的一点就是，游戏封面采用的是正反两面印刷，因此玩家可以根据自己的喜好来决定采用哪个做封面。这些物品被装在一个精心制作的大盒子中。因为附赠品成本不高，因此限定版售价不贵，仅为7330日元，考虑到游戏本身采用的就是双UMD，因此感觉还是挺超值的。

▲“初回特装版”全物品一览。

▲限定版中附赠的游戏OST封面。

《斯坦因之门 比翼恋里的爱人》限定版

最近《斯坦因之门》的动作不小，外传《比翼恋里的爱人》移植PSP，而正传和外传也已经双双移植到PS3平台。PSP版《比翼恋里的爱人》的官方限定版售价8190日元，包含物品除了游戏UMD一张之外，还包括游戏主题耳机一副。此外，EnterBrain的购物网站ebten还独家发售了游戏的“FAMI通限定版”，除了包含官方限定版的所有内容之外，还包括了游戏主题拼图一套，以及A3尺寸的游戏海报两张。“FAMI通限定版”售价为9690日元，目前已是断货状态。



▲官方限定版中的游戏主题耳机，耳塞部分通常是一只粉红一只粉蓝，不过运气好的话，有可能抽选到稀有的一金一银版本。

▲限定版中的两张海报尺寸为297mm×420mm，用图并非全新绘制，而是取自huke去年的个人画集《BLK》。

▲拼图采用原作画师huke全新绘制的图案，共分为300片，尺寸为260×380mm。

《超级弹丸论破2 再见绝望学园》

限定版

诞生于PSP成熟期的原创AVG大作《弹丸论破》以出色的制作水平赢得了玩家的一致好评，因此其即将登场的续作《超级弹丸论破2》期待度很高。前作身为原创品牌，厂商在无法预见游戏人气的情况下并未在游戏推出初版时发售限定版，而是在后来推出廉价版时才亡羊补牢地发售了限定版。这次的续作厂商吸取教训，限定版“超高校级的超级限定盒2”（超级限定盒1为前作廉价版的限定版）早早宣布并迅速在日本各大购物网站预定一空，足以可见其人气非同小可。

这款售价9429日元的限定版中包含的物品非常丰富。除了UMD版游戏一张之外，还包含了黑白熊主题的PSP主机收纳包一个、全彩角色设定小册子一本、游戏原声&声优点评CD一张、黑白熊&黑白美（モノミ）挂饰各一个、游戏内出现过的黑白熊徽章实物一枚、希望峰学园校徽一个，以及游戏PSP用主题下载卡一张。其中黑白熊主机收纳包由日本知名周边厂商HORI协力制作，品质有所保证。而全彩角色设定小册子容量为20页，浓缩记载了游戏角色的各种设定资料。

▲限定版内容一览。

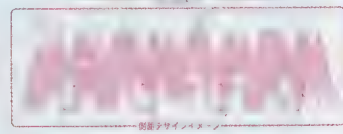
▶无论预定游戏的任何版本，都可以得到本作的新角色黑白美的手机挂绳一个。和前作预约特典黑白熊一样，这个挂绳也是会发出声音的，将收录其声优贵家堂子录制的数段台词。

特别版

除了官方限定版之外，EnterBrain也将推出两个特别版本，分别在官方普通版和限定版的基础上追加三种原创赠品。这三种原创赠品分别为原创B2大海报、黑白熊提花毛巾、以及黑白美的主题马克杯。价格方面，“FAMI通豪华版”的普通版和限定版分别定价8190日元和11340日元，比官方版本大约贵了2000日元。

▲马克杯的底部图案为黑白熊。种颜色为主题色。

▲黑白熊提花毛巾，尺寸为40×60cm。



▲黑白美主题马克杯，收录了黑白美的丰富表情，同样以粉红和白两

驱使魂之力拼杀的战士们！

SOL TRIGGER
ソールトリガー

曾立誓振兴日式RPG的Image Epoch公司，为本作打出了"PSP上最后的日式RPG"的口号。游戏剧本由大名鼎鼎的野岛一成负责，人设为曾我部修司，声优阵容更是异常华丽。本作在一些细节上与《最后的约定物语》有着异曲同工之妙，下面就一起看看详细报道吧！

文 苍穹

RPG 角色扮演	启魂者	
Image Epoch	日版	1人
6279日元	对应周边未定	推荐玩家年龄 未定

关键词 魂之力

本作标题中的"SOL"与"灵魂（Soul）"同音，在游戏中指的是魂之力。这种惟有光之民能够产生神奇力量，却致使他们不断受到神机教会的压榨。其实还存在着一种能让世界维持安定与调和的"黄金魂之力"。

▲神机教会的兵器——玛基纳（拉丁语中的"机械"之意）。

『被教会榨取、结束悲惨的一生……在我们斩断这种宿命吧！』

法雷鲁
声优 鸟海浩辅

▲▶艾玛能使用魂之力破坏门锁、启动电梯，是必不可少的同伴。

▲◀启魂者们向教会的航空母舰发起突袭。

『嗯。非做不可的事已经堆积如山了呢！』

艾玛
声优：花泽香菜

关键词 启魂者

所谓"启魂者（SOL Trigger）"，则是能释放魂之力、使出强力特技的战士。面对神机教会的的压迫与欺凌，这些战士决定奋起反抗，救人民于水火。

『将一切都打烂！这样就行了吧？』

古斯塔夫

声优　三宅健太

与法雷鲁从小一起长大的同伴，身材高大的他很替同伴着想。古斯塔夫抱着消灭神机教会、为光之民夺回未来的目的而成为了启魂者的一员。

◀▼古斯塔夫的武器是一柄斧头。

▲关心同伴安危的古斯塔夫总是第一时间挺身而出。

▶索菲释放的魂之力可以吸取敌人的HP。

『对大姐姐而言，这可是必要的哦！』

索菲

与法雷鲁一同行动的年长女性，个性爽朗，再困难的的战况都能沉着应对。由于索菲从年幼的时候就开始投身于战斗，因此不擅长展现其女性的一面。

声优　小清水亚美

瓦尔塔

声优　杉田智和

▼瓦尔塔的武器是一把镰刀，宛如复仇的死神一般。

『亲眼目睹挚友被杀害时的心情，你是不会明白的！』

了实现夙愿，瓦尔[illegible]

『启魂者的杂碎们，我会把你们一网打尽！』

▲伊修特班堪称猎杀启魂者的先锋。

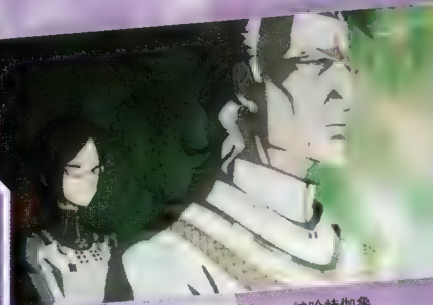
神机教会的执政官，军事部门的最高负责人。伊修特班经常亲临前线指挥作战，在他压倒性的实力面前，法雷鲁等人陷入了苦战。

▲▶瓦尔塔的挚友正是被伊修特班所杀。

伊修特班

声优　大冢明夫

『我很同情你们，所以请乖乖地死在这里吧！』



▲法雷鲁左手蕴藏的黑色力量到底是什么？

莉特拉

声优　泽城美雪

神机教会的执政官，[illegible]之力本身。

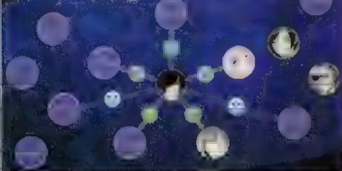
▲莉特拉身边的是教会的指导者——纳哈特伽鲁。

关键词　神机教会

作为支配世界的组织，神机教会捕捉光之民并从肉体中榨取魂之力作为能源，凭此维持高度的科技与文明。由于科技和武装极为先进，胆敢忤逆政府者都会遭到残酷的镇压。

羁绊之力

在战斗的间隙，法雷鲁还可以进行任务加深与同伴们的关系，角色之间的特殊事件也会在此触发。同伴的亲密度提高后，他们在战斗中会保护法雷鲁，并有机会发动连携攻击。



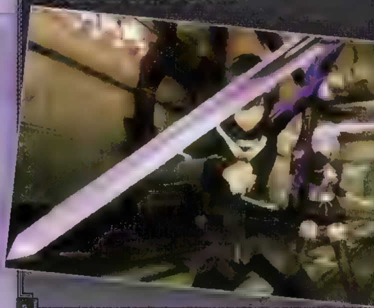
▲在"Fellowship"界面能查看人物间的关系，可以看到法雷鲁拥有7名同伴。

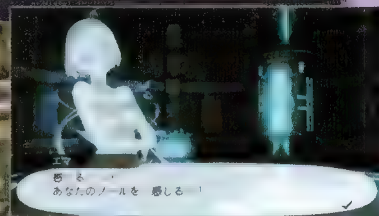
◀▲索菲枕着法雷鲁的大腿，关系颇为亲密——这种剧情只有在羁绊任务中才[illegible]

魂即生命

燃烧魂之力、爆发出巨大威力的特技是启魂者与神机教会对抗的王牌，一旦魂之力耗尽，角色就会陷入濒死状态，惟有返回据点才能恢复，不过据点所储备的魂之力也是有限的。

▲战斗应速战速决，争取在魂之力耗尽前击倒敌人。





◀▲注意保护濒死同伴，并注入魂之力便能令其苏生。

特技觉醒

在战斗中可以消耗魂之力发动各种各样的特技，魂之力的消耗量越大，特技的效果也就越强。而在战斗中不断使用武器还能够使熟练度上升，更有机会自动习得全新的特技。

◀▼发动特技前可以选择注入魂之力的百分比，增强效果。

Equip
LV 20
ブラインドケープ 25
ヴィニーピアス 10
ATK 16
DEF 18
STR 25
VIT 28
AGI 23
DEX 23
INT 26
MND 26
圧縮したソールを連射する　ソフィ専用武器

文 胧月

AVG 文字冒险	时间旅人			
	Level-5	预定2012年7月12日	日版	1人
	5980日元	对应周边未定	推荐玩家年龄　15岁以上	

TIME TRAVELERS®
タイムトラベラーズ

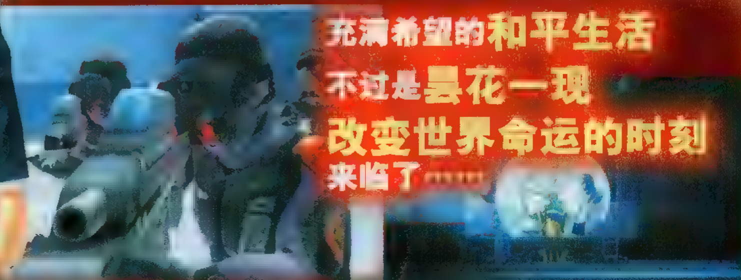
由经手过《428》的知名制作人石井次郎主打的文字冒险新作《时间旅人》，在经过一段时间的沉寂后又有新消息放出。原先只公布了3DS版的本作宣布跨平台计划，这样PSP玩家和未来的PSV玩家都有缘接触本作。游戏采用全程语音，且这次又新公布了5名主要角色和系统全貌。

2031年4月28日 面临毁灭的东京
跨越时空的人们拉开故事的帷幕

洞悉未来的少女

新道美琴

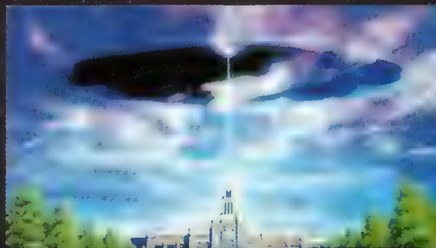
2031年4月28日的东京
东京湾已经建起高达
2000米的宇宙电梯
街道上到处是全息影像的广告牌
这是个完全陌生，
但又与18年前密切相关的世界



本作是Level-5打造的第一款科幻风格的悬疑文字冒险游戏，之前公布的角色只有作为“时间旅人”的新道美琴和神秘的恐怖分子“骷髅”。新道美琴是第一主人公，图中我们可以看到她站在高高的钟楼上俯视荒凉的街道，究竟街道上出现了什么呢……

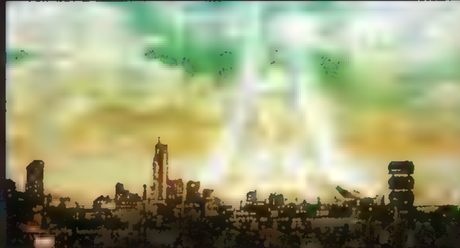
关键词1 失落之洞

18年前突然降临东京的奇异现象，没人知道这是自然景象、事故抑或是恐怖袭击。其发生原因尚不明确，且空洞出现之时，东京地面就发生大爆炸，市中心被破坏殆尽，伴随着大量的人员伤亡。



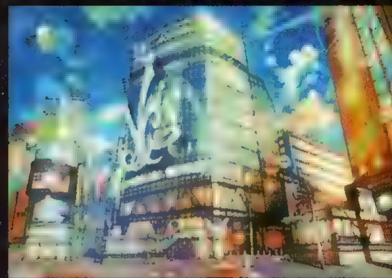
关键词2 宇宙电梯

失落之洞出现后，东京虽然遭受了巨大打击，但短时间内还是迅速复兴。该复兴要归功于某个巨大的发电设施，这就是高耸入云的"宇宙电梯"。宇宙电梯解决了各种能源问题，使得东京的都市规模进一步扩大。



关键词3 涩谷2031

在宇宙电梯的能源供给下，涩谷恢复成霓虹和全息影像妆点而成的繁华街。然而一起大巴劫持事件正悄然上演，这也成为东京再次面临毁灭危机的导火索。



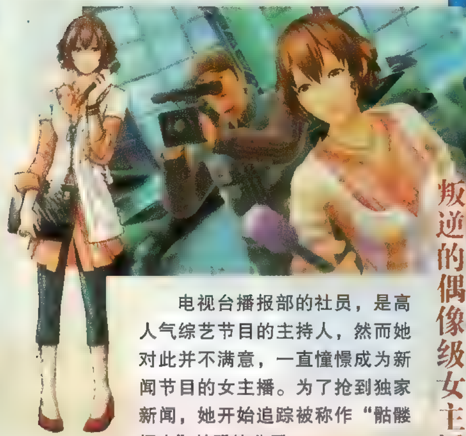
为了拯救东京挺身而出的5名男女

这次一举有5名新角色公布，彼此的关系尚不明确。他们原本只是各行各业的普通人，但在新道美琴出现后就被赋予了新的使命。略懂英语和日语的玩家应该知道标题中的"时间旅人"是复数名词，即是说除了新道美琴以外还有其他角色也跨越了时空，会不会就是5人的其中之一乃至全部?

深濑有理

酷酷的科学眼镜男

绿丘高中的三年级学生，与新道美琴是青梅竹马，两人同为学校中科学部的成员。外表虽然文弱了一点，但其实他不仅学习优秀，更擅长运动，惟一的缺点是不太爱说话，感情也从不溢于言表。即使是在亲密无间的科学部内部，也整天面瘫着，因此被美琴戏称为"铁假面"。由于过去的某个事件，背负着不为人知的沉重十字架。



伏见雏

叛逆的偶像级女主播

电视台播报部的社员，是高人气综艺节目的主持人，然而她对此并不满意，一直憧憬成为新闻节目的女主播。为了抢到独家新闻，她开始追踪被称作"骷髅怪人"的恐怖分子。

神谷壮马

妻子被绑架的不死刑警

警视厅刑事部搜查一课的紧急出勤班刑警，解决了多起刑事事件，备受高层的信赖。然而他的妻子却被恐怖份子绑架，对方要挟神谷对东京展开无差别爆破袭击。妻子和多数市民的性命，是摆在他面前的两难抉择。

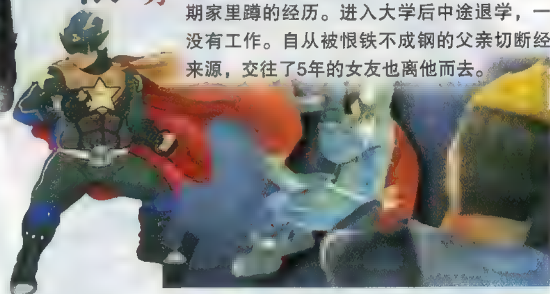
新道究悟

天才科学家兼诈骗师

曾经的天才科学家，现在却以“开发时光机”为名诈骗钱财。他把骗到的钱财投放在自己的所谓“新道最新量子力学研究所”上，据说是在进行某项实验。值得注意的是他的姓氏，难道与美琴有着血缘关系吗？

怨恨

无业而自称英雄的宅男



喜欢Cosplay成特摄英雄的形象，进行类似民间自警团的活动。现实中的他是个名叫“犬山翔”的30岁无业男子，从高中开始就有着长期家里蹲的经历。进入大学后中途退学，一直没有工作。自从被恨铁不成钢的父亲切断经济来源，交往了5年的女友也离他而去。

《时间旅人》基本系统

利用能力“时间停止”和“时间旅行”改变历史

带着不同目的行动的五位主人公，他们所采取的行动时常会对彼此的命运产生巨大的影响。当某一名主人公陷入了危机时，玩家可以用“时间停止”中断故事，回到之前的时间轴选择进入其他主人公的路线，并通过改变他们的行动来设法帮助身处险境的人。

▶在神谷被撞的瞬间使用「时间停止」，选择进入雏的路线。

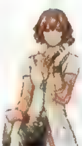
刑警篇

（神谷壮马）

在奔跑的途中神谷壮马被驶来的车撞倒在地，身受重伤。坐在车上的人是主人公之一的伏见雏。如果当时雏采取了其他的行动，是否就能够改变神谷的命运了呢？

播报员篇

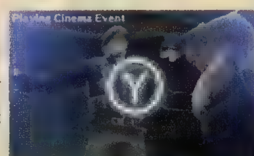
（伏见雏）



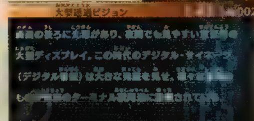
玩家转换到雏的视角展开剧情，当她乘坐在车上时，会出现是否提醒驾驶员注意前方的选项，选择提醒就可以避免将神谷卷入车祸。平安无事的神谷会继续朝向目的地前进。

同一时间在不同地点目睹大爆炸事故的主人公们。

决定主人公命运的系统——PCE



为了让玩家在欣赏剧情时更有代入感和紧张感，游戏设计了一种名为PCE的操作系统，这个系统类似于QTE。在剧情中主人公遇上特殊情况时，画面上会出现各种操作提示，玩家需在限定时间内输入准确的指令，成功后便可顺利推进剧情发展。



▲为了拯救自己的家人，神谷与持有武装的敌人展开了战斗。

▶超过400条以上的TIPS，让玩家更深入理解这个复杂的世界。

▲被称为“铁假面”的有理在进行微笑练习，准确把握输入时机的话大概有机会看见他的笑容？

◀游戏中也不乏服务性场面，通过指令玩家可以让身材火辣的美女做出性感动作哦。

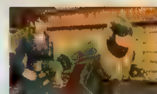
引导众人命运的五位少女？

在每一个角色的篇章中玩家都能看到少女“新道美琴”的身影，不过五个主人公所见到的“美琴”无论是在服装打扮，还是气质上都有些许差异，这背后究竟有着怎样的秘密呢？

▲和新道究悟一起行动的美琴，两人看上去似乎十分亲近。

▲美琴用枪指向神谷，神情似乎有些许紧张。

▲和有理聊天的美琴，这里的她有着活泼的性格。



▲躲在怨恨身后的美琴，给人柔弱的印象。

文 白菜

自打2011年8月公布了制作计划以来，时隔十个月，Spike Chunsoft终于放出了大量的情报。预定7月26日发售的本作看来已有了相当的完成度。本辑“劲作主打星”将会为读者们带来所有登场角色的介绍。新的杀戮又将再次展开……

在南国之岛相互残杀的修学旅行

AVG	超级弹丸论破2 再见绝望学园		
文字冒险·推理	Spike Chunsoft	日版	预定2012年7月26日
	6279日元	对应周边未定	推荐玩家年龄：15岁以上

南国之岛×修学旅行=互相残杀！

集合了在各个领域拥有超一流能力的高中生的“私立希望峰学园”迎来了修学旅行。旅行的目的地是拥有美妙南国风情的度假胜地“胡言乱语岛”。被关在这里的高中生们为了离开此处，必须参加由学园长举办的“互相残杀”活动。

▲前作中化为地狱的私立希望峰学园，本作中又将为大家带来怎样的恐怖体验？

黑白熊

声：大山羡代

自称希望峰学园之学园长的熊玩偶。将学生们软禁在胡言乱语岛，并要求参与“互相残杀”才能离开。从对话来看，要求黑白美叫他“哥哥”……不知道是否与前作有关联，真实身分不明。

『大家早上好！今天也是绝佳的南国好天气！那么，今天也竭尽全力地上吧！』

そういう訳だから、やい、モノミ！
金輪際、お兄ちゃんに逆らったら許さないからな！

黑白美

声优：堀家学子

『我只相信大家！所以请加油吧！不要忘记多多存档哦！』

よーし！

迎接富有献身精神黑白美的竟然是黑白熊的铁拳！？

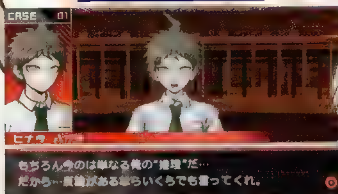
领队的老师，兔子类型的玩偶。想要纠正那些多疑的学生。虽然是个爱哭且温柔的人，但老是被黑白熊欺负，也经常被学生用凶狠的语气责骂。

超高校级的？？？

日向创

声优：高山南

『绝望的现实……那是我们不得不战斗的真正敌人……』



▲完成推理并组织讨论的日向创。貌似性格比起前作主人公苗木诚要更加积极主动。

▲比前作更加完善的学级裁判。日向创论破的对手是谁？

本作的主人公。失去了来到岛上以前的记忆，不知道自己的超高校级才能是什么。在"互相残杀"这种难以置信的情况下，为了生存下去而开始积极寻找犯人。

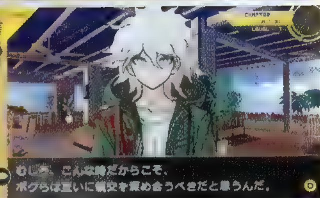
超高校级的幸运

狛枝凪斗

声优：绪方惠美

『超高校级的大家联手的话，不管怎样的绝望都能克服，并诞生出希望。』

身穿长外套的白发少年。即使在绝望的状况下，也信任着同伴与希望的力量。虽然有些靠不住的感觉，但也会给日向创一些提示和帮助。看起来是个很爽朗的人，有时候也会说些严峻的话，但自身似乎没什么恶意。



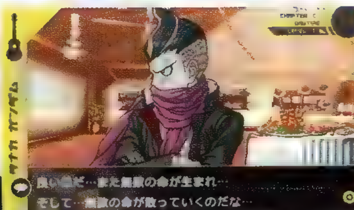
▲狛枝凪斗很有可能就是前作主人公苗木诚。他有成为凶手的可能性吗？

超高校级的饲育委员

田中眼蛇梦

声优：杉田智和

『哼哼，颤抖吧！这就是本大爷的「力量」！』



▲看起来十足中二气息的家伙。对于生命的生死似乎有着自己的见解。

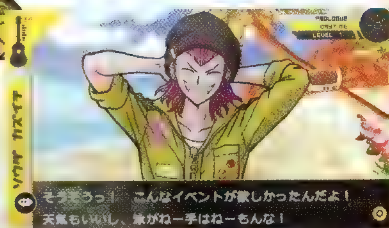
能够亲近任何动物，曾有过让濒临灭绝的物种成功繁殖的经验。传闻其甚至可以和动物进行对话。围巾里潜藏着破坏神暗黑四天王之一"麾气楼之金鹰"。一直坚信自己总有一天会跟暗黑四天王一起支配整个世界。

超高校级的机械师

左右田和一

声优：细谷佳正

『如果现在拒绝的话，那就等着被碎碎念到死吧。』



▲左右田口中提到的"活动"究竟是什么呢？似乎跟游泳有一定关系。

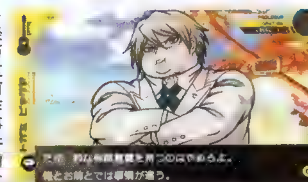
非常擅长机械，有着夸张的外表与轻率的性格。但实际上非常胆小，对于"互相残杀"这一状况最为恐惧，一点点小事故都会表现得非常慌乱。怎么看都是第一个成为牺牲者的样子，然而实际上会如何呢？对索妮娅抱有好感，老是被她的言行支来使去。

超高校级的少爷

十神白夜

声优：石田彰

『别吵，你们这些蠢货。』



▶经历过前作事件的十神，为何会突然发福？不过孤傲的性格还是没变。

巨大财阀十神一族的少爷。从小就被彻底灌输了帝王学，非常难以接近，拥有可怕的威压感……包括体型也是。跟数个公司有经营上的往来，拥有巨大的个人资产。无愧于"超高校级的少爷"之名的超级高中生。

超高校级的料理人

花村辉辉

声优：福山润

『虽然我是变态，不过可是讨人喜欢的变态呢！』

▲发言猥琐，极端之猥琐。

自称"城市派"，实际上住在港区。不仅是食，对于性方面也有极高的热情。认为边谷山的防御比较松懈而一直打着主意，另外似乎也找到了索妮娅的攻略方法。其无法满足的探求心甚至还对男性伸出了魔爪……总而言之在这个闭塞孤岛上的生活，对于花村来说是非常欣喜的。

超高校级的经理

弐大猫丸

声优：安元洋

「好好锻炼基础！只依靠感觉的话始终只是二流货色！」

▲散发出冲天的豪气。气质有点接近前作的石丸。

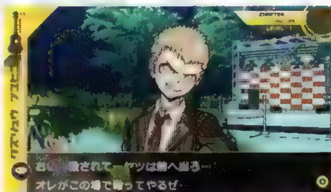
嗓门与身材都很大。曾经多次转学并在许多运动部担任经理，有过让无名的不良高中橄榄球部以及濒临废部的棒球部获得全国优胜的实绩。传闻现在当红的某年轻高尔夫球手也是由他培育出来的。但与体格不符的是肠胃极弱，时不时都会蹲在洗手间。

超高校级的黑道

九头龙冬彦

声优：岸尾大辅

「我可是能够杀人的哦？」



▶对全员进行恐吓的九头龙。在互相残杀的情况下，他会成为凶手吗？

成员超过三万人，国内最大的暴力团伙“九头龙会”的继承人。讨厌群体活动，经常摆出不爽的凶恶神色，但看起来似乎也有故意为之的嫌疑。有着可爱的外貌，但对于他来说“孩子脸”是绝对禁句。凡是惹恼了他的人，貌似手指有多少都不够切。

超高校级的体操部

终里赤音

声优：朴璐美

「好吧，就让你这辈子只能保持下跪的姿势活下去！」

▶看起来似乎是少根筋的傻大姐类型。以她的风格来看，跟弐大肯定会有些冲突。

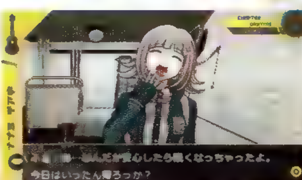
被称为“超高校级的体操部”的超级运动员。看起来怎么也不像普通的女子高中生，拥有如同外国运动员一般动感的身材，特别是胸部。脑子里通常只有吃和战斗两种思路。基础方面完全不像话，只能连续做出自己原创的动作，但其实力确实是超高校级。不过心情好的时候虽说会有漂亮的演出，但心情不好的时候会直接弃权，是个问题少女。

超高校级的玩家

七海千秋

声优：花泽香菜

「就像原作是以投手为主角的棒球漫画，改编成了横版卷轴动作游戏那样不自然……」



▶在调查中也想睡觉的七海。她这样真的能活到最后吗（汗）？

只要是游戏就所有类型通吃的“超高校级的玩家”。由于一定要先将自己的发言整理完毕之后才能说出口，因此与初次见面的人对话时节奏很差。对游戏的集中力极高，甚至连自我介绍都要一边玩游戏一边进行。不过平时一旦松懈下来就想睡觉，在互相残杀的局面下还能睡得着，不得不说其神经有够大条。

超高校级的公主

索妮娅·涅瓦曼德

声优：荒川美穗

「这是当然了！请好好努力吧！」

▲身为公主，理所当然就习得了30个国家的语言……实在是太可怕了！

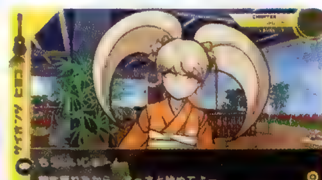
来自欧洲的小国，沃塞利克王国的留学生。如陶瓷般洁白的肌肤，如宝石般闪耀的眼睛，散发着光辉的金发……索妮娅拥有让人目不转睛注视的魅力，是真正的公主。由于在自己的国家没有同年代对等的友人，因此即使置身于互相残杀的情况下，也对这样的集体活动感到新鲜。虽然对日语的用法有些奇怪，但其散发出来的气质仍然让人心醉。

超高校级的日本舞蹈家

西园寺日寄子

声优：三森铃子

「吵死了，你们这些渣滓！干脆指甲剪太深死掉算了！」



▲性格上似乎非常自我中心，看不起其他人。这种角色在这类生存游戏中一般都……

外表和声线看起来完全不像高中生，但却是日本舞蹈界的明日之星，在海外也经常举办公演。她的公演总是有许多年轻的观众来观看，这对于日本舞来说是很少见的情况。而且其中大部分都是男性，可以想象她的受众群是怎样的倾向……但是，极少有人能察觉到她那可爱外表下残酷的一面。

「啊啊，老是在吵架……真不敢想象之后会怎样……」

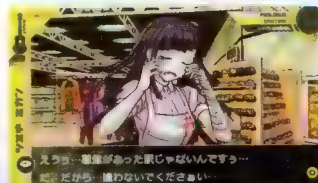
超高校级的摄影师
小泉真昼
声优：小林优

▶日向到底做了什么才会让她认定为靠不住呢？这可是难得的正常人啊。

拍摄的照片曾多次获奖，其中特别擅长人物照，将来被寄予厚望。是个为朋友着想，很会照顾他人的可靠女生。但对男生却很严格，凡是看到靠不住的男生就会开始说教。面对刚刚见面的日向，就将其定性为“靠不住的日向”，接着日向就免不了一顿说教了。

「我这么卑贱真是抱歉！」

超高校级的保健委员
罪木蜜柑
声优：茅野爱衣



▲泪如雨下的哭泣。难道有谁在为难她吗？

以侍奉他人为生涯目标，但由于其举动不自然且不够自信而造成反效果，至今没有一个朋友。因此就算像这样卷入互相残杀之中，也为了获得他人的认同而想要努力侍奉大家，结果依然是徒劳。准备了自我介绍后的5000种话题，冒失但却没有恶意，请大家不要讨厌她。

「哈哈，「推测」什么的！真是个不适合唯吹的聪明单词呢！」

在女子高中生组成的超人气乐团中担当吉他演奏的“超高校级的轻音乐部”。她们的单曲突破了百万销量，但澪田却因为方向性不同而脱离了乐团，现在正在单人活动中。时刻都很有活力，即使是被告之要互相残杀，在一瞬之后也将不安忘到了九霄云外。超人气女子高中生乐团轻音乐部……虽然似乎是在哪里听过的设定，也就不要深究了吧。

超高校级的轻音乐部
澪田唯吹
声优：小清水亚美

▲秋山澪、田井中律、平泽唯、琴吹紬……不，我什么都没说。

超高校级的剑道家
边古山佩可
声优：三石琴乃

▲拥有极强正义感的少女，似乎会坚定地站在日向的一方。

「我也……不想杀掉自己同伴……」

剑道的达人，放在大人之中也少有敌手。与可爱的名字相反，是有着锐利眼神与凛凛气质的寡言少女。不甘陷入被设计好的互相残杀之中，决定要阻止黑白熊的阴谋。由于背在背上的是竹刀，虽然做不到斩杀的程度，但如果打中要害，也足够让那些不怀好意的家伙吃不了兜着走。

故事简介

by 那由多·赫歇耳

本作是"《轨迹》系列"的最新作品，标题中舍弃了"英雄传说"这四个字，也就是说这是一款完完全全的《轨迹》新作，并且游戏类型也变成了类似"《伊苏》系列"的A·RPG，是舞台设定、游戏系统以及角色都和之前的作品完全不同的全新作品，下面就一起来看看关于本作的消息吧。

文 阿鲁

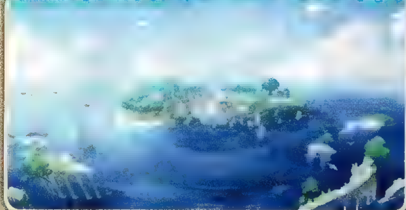
A·RPG 动作角色扮演

那由多的轨迹

Falcom	日版	预定2012年[illegible]	1人
6090日元	无对应周边	推荐玩家年龄[illegible]	

游戏舞台

希恩希亚海（シエンシア海）



主人公那由多一行人居住的世界。在宽广的海洋上，由无数小岛组成的群岛。人们都认为"这个世界是平面的，世界是有边界的"。

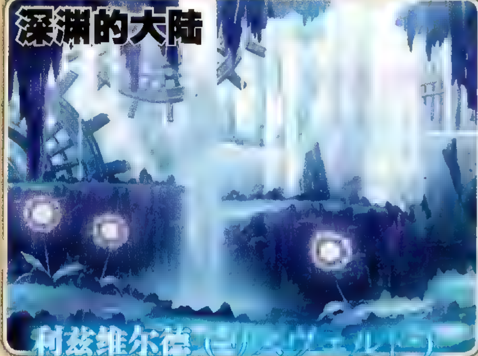
残岛（残され島）

处于希恩希亚海较为中央的小岛的名称。在这个小岛近海的地方发生了从空中落下流星或遗迹的奇妙现象，在落下这些东西的地方发现了被称为"星之欠片"的不可思议的矿石。

迷失天堂（ロストヘブン）

在"星之欠片"里出现的，美丽的，梦幻般的另一个世界。这个世界在哪里，是否存在都没人知道，这也是本作中那由多一行人的冒险舞台。

深渊的大陆



利兹维尔德（リルヴェルト）

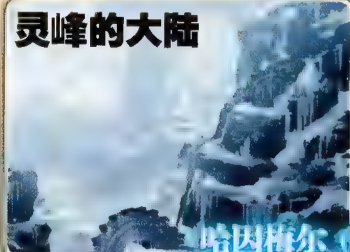
深处地下巨大空洞的大地，丰富的发光性植物以及水流是其最大特征。

密林的大陆

"星之庭园"四周的大陆之一，由多样的动物和深邃森林组成的宽阔大地，四季变化会很明显地表现出来。

奥尔塔琵雅（オルタピア）

灵峰的大陆



哈因梅尔（ハインメル）

由险峻的山崖和深谷组成的大地，风雪以及大雾等严酷的环境阻碍着前进的道路。

最初的大陆

拉·沃尔古（ラ・ウォルグ）

会随着季节发生巨大变化的岩礁的大地，在极限的荒野上唤醒原始的记忆。

角色介绍

那由多·赫歇耳（ナユタ・ハーシェル）

年龄：15岁
CV：水桥香织

本作的主人公，出生于"残岛"，在希恩希亚海的港口城市桑色里泽的学院进修的少年。兴趣是利用父亲留下的六分仪以及望远镜进行天体观测，对未知事物有着强烈的好奇心。

诺伊（ノイ）

年龄：？岁
CV：茅野爱衣

在某个地方和那由多相遇，童话中像妖精一样，体型很小的女孩子。持有名为"主齿轮"的不可思议的物体，不过被突然出现的谜之男子给抢走了。

希格纳·阿尔哈森（シグナ・アルハゼン）

年龄：18岁
CV：铃村健一

那由多的青梅竹马，所属于港口城市桑色里泽自警团的青年，对于那由多来说是值得信赖的大哥，以及能理解自己的人。对剑有着很高的天赋，能只身一人打倒岛上出现的魔兽。

仙翁 基奥（仙翁ギオ）

CV：麻生智久

密林的大陆"奥尔塔琵雅"的管理者，虽然一副孩童的模样，但却是用着老人一般口气说话的仙人。

贤者 蕾美亚斯（贤者ネメアス）

CV：相泽舞

最初的大陆"拉·沃尔古"的管理者，在所有管理者中有着最小的身形，同时也是最聪明的，有着很强的洞察力。

柯蕾赫（クレハ）

CV：竹达彩奈

沉眠在星之庭园灵柩中的谜之少女，与那由多的邂逅是偶然还是必然？

莱拉·巴顿（ライラ・バートン）

CV：广桥凉

对那由多抱有一丝爱慕之情，不过却没法坦率表达出来的青梅竹马少女。

歌巫女 爱丽丝蕾特（歌巫女エリスレット）

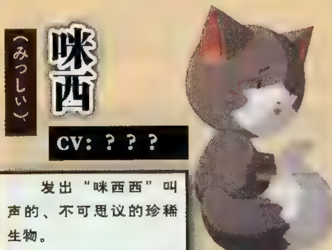
CV：泽城美雪

深渊的大陆"利兹维尔德"的管理者，有点高飞车的性格，不过却行事果断、很会照顾人。有着歌巫女的名号，歌声十分优美。

护王 阿戈尔（护王アルゴール）

CV：置鲇龙太郎

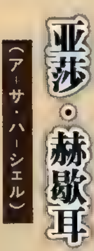
灵峰的大陆"哈因梅尔"的管理者，说话含糊不清，身着厚重的铠甲的武人形象。严格且冷淡，有着喜欢单独行动的性格，但并不讨厌与人相处。



咪西（みっしい）

CV：？？？

发出"咪西西"叫声的、不可思议的珍稀生物。



亚莎·赫歇耳（アーサ・ハーシェル）

CV：桑岛法子

代替母亲照顾那由多的温柔的姐姐，同时也是分析"星之欠片"的"星片观测士"。

奥巴斯·阿尔哈森（オルバス・アルハゼン）

CV：东地宏树

被那由多视为大哥的希格纳的义父，同样是那由多和希格纳的剑术老师，是位很厉害的剑士。

塞拉姆（セラム）

CV：？？？

追随杰克斯特的蒙面剑士，能轻松挥舞巨剑。

杰克斯特（ゼクスト）

CV：置鲇龙太郎

紧追诺伊，在那由多面前出现的谜之人物，他的目的到底是什么？

"四季"相关游戏系统大公开！

本作是以操作使用剑等物理攻击为主的主人公那由多，和以魔法攻击为主的同伴诺伊进行冒险的动作角色扮演游戏。以流星和落下遗迹的岛屿为契机，将一个恢弘的故事展现给大家。

◀▲个性十足的机关BOSS战，不但有着很高的战术性，战斗过程也是充满趣味。

随季节变化的地图和四季魔法

随着故事的推进，冒险关卡的季节可以在地图上直接进行操作，同一个关卡，随着四季的变化，出现通路的地方、出现的怪物甚至可以获得的道具都会发生变化。

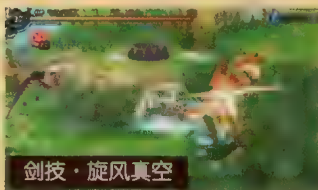
▲夏天时树木开始生长，一些原本可以通过的地方都不能走了。另外，敌人的强度也会随着季节发生变化。

学会善加利用四季魔法

诺伊的魔法，是随游戏的进程，打倒使用魔法的高位魔兽后获得的，然后将获得的魔法装在魔法孔上就能使用了，接下来就用各种丰富效果的魔法来战斗吧！另外，诺伊的魔法可以与那由多的攻击同时使用，可根据使用时机组合出各种高伤害的组合攻击。

通过"剑技"和"心得"来提升威力！

完成关卡时，会根据那由多采取的行动进行评价，继而习得对应的"剑技"和"心得"。"剑技"是通过不同的按键组合而发出丰富的攻击动作；而"心得"则能对攻击回数、回避性能等进行强化。



▲"旋风真空"是强力一击并能将对手吹飞的技能，"燕返"则是能将周围的敌人吸到身边进行多段攻击的范围技。

▲也可以用"心得"来提升使用武器的攻击性能。

活用特殊能力"齿轮战技"！

齿轮战技（ギアクラフト）是由那由多和诺伊合力发动的特殊能力。可在关卡中解除机关、破坏障碍物、进行特殊移动等，对游戏的进行有着至关重要的作用。

▲通过"齿轮疾驰"不但可以高速移动，还可以用来攀登凹凸不平的墙壁。并且，利用这股强大的回旋力，可以直接撞击敌人对其造成伤害！

使用"便当"来进行回复或提升经验

将冒险中获得的食材交给亚莎，可以让她帮忙做成便当。通过不同食材的组合，可以获得回复体力或者提升经验值等特殊效果。另外，做出特殊便当所需的"食谱"也是存在的哦！

游海八载掀风云

百张图片记录PSP的8年瞬间

自索尼以PSP踏进掌机领域的一刻，带给玩家的是前所未有的多媒体便携娱乐体验，在游戏业界打滚8年，它探索过、它奋斗过、它低迷过、它辉煌过。虽然如今索尼的新一代掌机PSV正逐渐继承PSP的任务，但发售表上PSP的游戏却未见减少，在玩家眼中至今依然充满活力。在本篇文章，我们将通过一百张图片，来记录PSP这8年来路上的风云变幻，记录这8年来带给我们的种种瞬间。

策划：酷洛洛
参与制作人员：胧月、半夏、白莱、乌冬、阿鲁、狼来了、宇宙人、谜穹

2003

5月13日 久多良木健发表新型携带掌机“PSP”

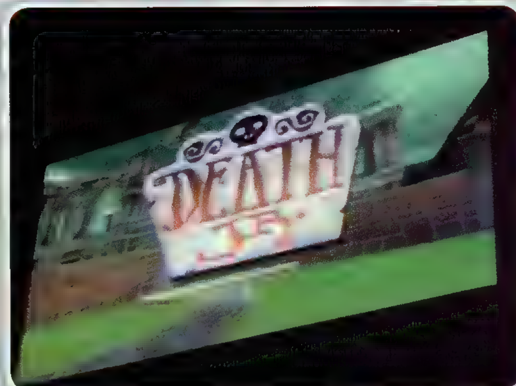
这是一个突如其来的震撼性消息，与若干年后大众媒体对PSP go精确而一致的“未卜先知”相比，PSP的事前保密工作做得非常好。2003年E3的索尼展前发布会上，一直坐在观众席的久多良木健却在发布会即将结束时来了个大变活人，出现在众目睽睽的舞台之上。这位巨人宣布，即将到来的2004年是PlayStation家族的10周岁，而现在，这个家族将再添一名新成员。久多良木强调不是PS3，而是索尼打入掌机市场的先锋官——名为“PSP”。PSP采用UMD这种新型数据载体，一张UMD的容量相当于CD-ROM的3倍，达到1.8GB，这给将来PSP上涌现出大量超高画面素质的大作打下坚实的基石。

11月4日 PSP概念机型初次公布

美国当地时间，纽约举办的企业方针说明会上，久多良木健首次公布了PSP的概念机型。尽管这并非最终的确定外形，但PSP的设计方向已经向世人定型。简约的线条，时尚的材质与配色，加上相对于当时的掌机显得“过大”的屏幕，让这款新掌机更加符合青少年的审美。按键沿用了PS家族经典的△○×□，左侧用以控制方向的滑杆并不会出现侧面视角下的突起，方便携带。

2004

3月25日 PSP游戏画面首次公开

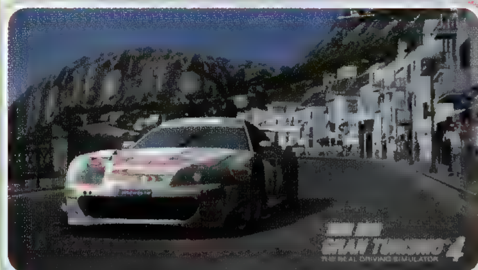


《小死神》（Death Jr）并非素质上乘之作，但它却是第一个向世人展现PSP实际画面的游戏。尽管人们已经早就知道PSP使用的是16：9的宽屏，但看到本作后才对PSP的强大性能有了直观认识。在iPhone尚未崛起的当年，其他移动设备的规格配置远逊于PSP，以当时的眼光看，掌机上的这种画面简直“好得令人难以置信”。

5月11日 PSP成品机型公开

从2003年的E3至此，蓄力待发的PSP终于梳妆完毕，索尼高超的工业设计能力一直为业界称道，玩家们也不难想象在这一年的时间里，那些设计师们为PSP绘制了多少张图纸、推翻了多少个方案。只不过物是人非，在那璀璨夺目的舞台上，手拿PSP的是当时负责北美业务、若干年后大权在握的平井一夫。

6月12日 游戏阵容突破40款



PSP在初期就得到第三方软件商的热烈追捧——毕竟，这是开辟了PS和PS2两个极乐盛世的索尼。虽然任天堂的掌机霸业根深蒂固，但相信索尼能与之一战的业者并不在少数。在PSP实机亮相后的第二天，索尼发布了目前宣布加入PSP开发阵营的厂商，其中不乏EA、Konami、SE、Capcom、Bandai、Namco这些大鳄，第一方也拿出了暂名为“GT赛车4 移动版”的《GT》新作。

11月28日PSP“巨无霸”东京车站展示全长8米的巨大PSP

SCEJ在11月28日～12月3日的六天时间内，在东京车站的检票口展示PSP的巨大模型。该模型被悬挂在高处，以巨大的屏幕滚动播出《到哪里都在一起》、《山脊赛车》等即将在12月发售的PSP首发游戏的宣传片，吸引足了过往行人的眼球。在展示的最后一天，还播放了PS系列发售10周年的特别纪念影像。

12月12日 冬之阵 出征 PSP正式发售

这一天，日本迎来全球范围内PSP的率先首发。作为备受关注的产品，各大城市都呈现出脱销迹象，彻夜排队等待的狂热玩家亦不在少数。主帅久多良木健赶赴东京的各个主要首发场地视察销售情况，并且出其不意地亲自为来场的消费者发放PSP，欢迎大家的到来并亲切握手，令来场玩家受宠若惊。

2005

2月22日 SCEJ针对按键问题提供修理服务

PSP的发售真可谓出师不利，销量无起色不说，而且最初一批的PSP还有由于制作过程中的纰漏导致的硬件缺陷，其中一个就是PSP的功能键按下后无法弹起的问题。据官方的说法，引起这个问题的原因是“按键凹槽部分的塑料的毛刺没有完全去除干净，所以按键按下后被毛刺绊住，导致无法弹起”。PSP发售大约两个月后，官方终于想起要为这个问题进行补救，所以实施了无偿修理服务，有这个问题的PSP用户可以将PSP寄到官方指定的修理地点进行修理。

2月24日第一款具有游戏分享功能的软件发售

PSP的一大特点就是可以使用无线LAN机能，让有游戏的玩家对没有游戏的玩家进行游戏分享，当然分享的并不可能是整个游戏，最多是其中一个模式或是第一关，给没游戏的玩家也能体验一下，吸引他们购买完整版。2005年2月24日，第一款利用到游戏分享功能的软件《南梦宫博物馆》发售，《南梦宫博物馆》是Namco经典作品的合集，包括了《吃豆人》、《大蜜蜂》、《小蜜蜂》等玩家耳熟能详的作品。通过游戏分享功能，可以玩到软件收录游戏的第一版的内容，并且只要不关闭PSP的电源就可无限次游玩。

5月4日 PSP“Hello World”

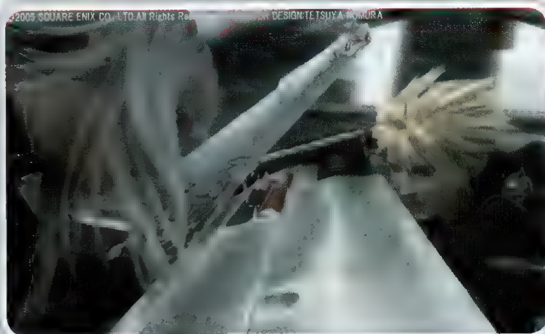
Hello World是计算机语言的开始，也是一切平台自主编程的开始。在今天，国外黑客放出了在PSP 1.0版本系统上运行的自制程序“Hello World”，这意味着非PSP开发人员已经掌握了一定程度的PSP软件开发技术，这也为今后PSP的深度破解作出了铺垫。留意照片中Hello World画面下的开发者信息——NEM，他便是带领玩家走进PSP第二个世界的开创者。

7月25日 SCEJ联手服装店、咖啡店和美容室展开PSP宣传活动

SCEJ为宣传PSP可以说不遗余力，铺天盖地的广告就不说了，相关的活动也是一波接一波。2005年7月25日，SCEJ就联手服装店“ビ-ムスT代官山”和“BE印YOSHIDA”、咖啡店“The W Cafe”和美容室“BEAUTRIUM”，为PSP展开宣传活动。在以上的店铺中不仅有PSP和相关周边的展示，还可以现场试玩，并且每间店都自己的特色原创活动，真是走到哪里都可以看到PSP。

9月14日《最终幻想VII 降临之子》UMD版发售

自从PSP发售以来SCE都一直强调PSP是一台多媒体终端，所以不遗余力推广PSP的UMD影音业务，不少大片都有相应的UMD版。



《最终幻想VII 降临之子》作为Square Enix的CG电影大作，在公布之初就表示会有UMD版，并且UMD版和DVD版同日发售，可以说给足了PSP面子。不过UMD版并不像DVD版那样有限定版，取而代之的是特典中收录了即将发售的电影原声CD的精选，看来Square Enix对这台前景不明的掌机还是有所保留的。

7月27日 在掌机上浏览世界

2005年7月27日，PSP系统迎来了一次大规模升级，正式进入了2.0时代。此次更新最受关注的就是网页浏览功能的添加，用户可以通过PSP的浏览器接入因特网，虽然比起PC的浏览器功能还不是很完全，不过能在掌机上上网，这在当时来说已经是一个很大的进步了。

9月14日 面向PSP浏览器的动画音乐资讯网站开设

PSP系统升为2.0后正式迎来了网页浏览功能，不过由于浏览器功能不完善，导致一些网站不能正常显示，为此身为SCE自家人的索尼音乐网络部门站了出来，为PSP浏览器量身定做了一个动画音乐资讯网站，这个网站没有任何PSP浏览器所不支持的功能，用户可以完整地获得网站资讯。网站的内容以索尼音乐部门有使用权的最新动画音乐相关情报为主，包括了TV版到剧场版动画的OP曲以及ED曲，除此之外还有节目的资讯等。

10月7日 PSP木马病毒来袭

PSP被破解后涌现出各种各样的自制软件，当然并不是所有软件都是有利的，也有人出于个人目的而制作一些恶意程序。2005年10月7日，诺顿杀毒软件的制造商赛门铁克公司宣布，旗下杀毒软件发现了首个针对PSP的木马病毒“Trojan PSPBrick”。Trojan PSPBrick是一个自制程序包，当用户安装了这个程序包后，木马会自动删除PSP的系统文件夹，使得PSP无法启动。对于非官方程序造成的PSP损坏，SCE是不负责维修的，中了招的用户就只能自认倒霉，不过PSP的2.01以后系统已经针对该木马做了防范措施，当用户把PSP升到2.01就不用担心被木马入侵了。

10月21日 成长最快的小女儿

虽然PSP的销量和NDS比起来还差得远，不过还是在有条不紊地增长着。SCEJ于2005年10月21日宣布，PSP自2004年12月12日发售以来，全球出货数已经达到了1000万台，是目前SCE推出的主机中达成这个目标最快的一个。出货量的分布为亚洲（含日本）300万台、北美447万台、欧洲253万台。对应的软件数量为197款，累计销量为1960万套。

10月25日 PSP全中文原创游戏《天地之门》发售

《天地之门》是由日本Climax公司开发、SCE发行的A・RPG。故事讲述每当双月当空之时，蕴藏神秘力量的“天地之门”就要开启，这时觊觎该力量的邪恶势力正蠢蠢欲动，玩家扮演少年剑士，结合青龙・白虎・朱雀・玄武的力量，保护天地之门免于邪恶势力入侵。游戏充满中国古代武侠小说风格，剑术设定自由丰富，类似“无双”的战斗系统也甚为爽快，更难能可贵的是，本作是少有推出全中文版的掌机游戏，一度成为PSP玩家口耳相传的中文佳作。然后其后推出的续作《天地之门・武双传》口碑却不尽人意。

11月17日 年末商战限定商品 PSP超豪华套装发售

PSP-1000当初推出时分为普通版和豪华版两种相信很多人都知道，但事实上还有一种版本，那就是在2005年11月17日推出的超豪华版。超豪华版与豪华版的区别在于多了USB线、屏幕清洁布、支架，去掉了挂绳，并且把标配的32MB记忆棒换成刚推出不久的1GB记忆棒，价格比豪华版贵了5000日元，为31290日元。不过超豪华版是为了配合2005年年末商战而推出的限定商品，所以数量不多，当时错过了机会就买不到了。

11月17日 让PSP成为掌上翻译设备

PSP的USB接口并不是只能拿来传输数据，通过USB口接入扩展周边，还可以实现各种五花八门的功能，SCE早在PSP公布之初就有这方面的计划。第一款PSP的外接周边是麦克风，结合专用软件《TALKMAN》，可以让PSP成为掌上翻译设备。《TALKMAN》是一款支持声音输入的翻译软件，用外接麦克风输入的声音通过软件的声音引擎辨识后，就可以在日语、英语、中文和韩语四种语言之间转换。而且软件不止是翻译，还会给输入的声音打分，用来测试用户发音的正确程度。

12月1日 巨龙的苏醒《怪物猎人 携带版》发售

PSP刚发售时被称为“冷饭专用机”，各厂商都习惯把以前的作品改一下或改都不改搬到PSP上，当然Capcom也不例外，在移植了多款作品后，PS2上的《怪物猎人》也终于也来到PSP上了。《怪物猎人》在PS2上一直不温不火，虽然也有联机功能，但需要通过互联网和支付费用，而PSP凭借方便的联机功能，使得这款作品一下子火了起来，成为了直接带动PSP销量的重量级大作，相信当初连Capcom自己都想不到。

10月27日 PSP大容量电池和记忆棒发售

PSP-1000不同于之后改进了技术工艺的PSP-2000，耗电量非常大，1800毫安的电池根本满足不了这只电老虎，为此SCE针对喜欢长时间使用PSP用户推出了2200毫安的电池。电池的价格为5040日元，只比1800毫安的贵了500日元，但却提升了大约20%的电量，可以说物超所值。

同样，对于喜欢用PSP看片和听音乐的用户来说，原配的32MB记忆棒根本不够用，所以SCE还同时推出了大容量（当时来说）的1GB记忆棒。记忆棒价格为9975日元，除了PSP外，还可以用在索尼的数码相机等产品上。

2006

1月15日 面向家庭参展的SCEJ

第23界次世代世界玩具展销会在大阪召开，在那一年在NDS“脑锻炼”风暴的影响下，老少咸宜全家都能玩的游戏作品开始流行，SCEJ同样以家庭为目标，在展销会上展出了包括《TalkMan》、《乐克乐克》等玩法简单有趣的游戏软件，同时设立了可以下载《乐克乐克》体验版的“PlayStation Spot”热点，持PSP的玩家可以无需排队直接就能感受游戏的乐趣。

1月25日 PSP喜获优秀赏

“财团法人数码商品最高赏”是由财团法人数码商品协会（DCAi）主办的，每年用于表彰数码商品类创造最多功绩的产品、产业、人员等等。自1980年起共召开24回，第20回受赏仪式在东京召开，PSP获得“服务·系统创造部门”优秀赏，获奖理由为“视频以及机身设计等等都十分优秀，作为多媒体终端获得很高评价”，这是对当时PSP成绩的肯定。

3月16日 升级包发布PSP机能扩展

“PS Business Briefing”召开，公布了PSP两个升级包的开放计划，添加PSP播放flash的功能、上网更方便功能，使PSP成为更合格的多娱乐终端，并计划推出PSP专用摄像头“Eye toye on PSP”，围绕摄像头提供一系列活动包括视频通话、视频游戏等等。“PS之父”久多良木健期望能够在PSP上进行网络视频电话，并期待能够为PSP添加GPS终端。丰富的配件拓展了PSP的机能，让它向多功能便携娱乐终端的目标又前进了一步。

2月10日 《MHP》崭露头角

在PS2平台销量平平的《怪物猎人》，迎来了命运的转折。PSP版《怪物猎人 携带版》于2005年12月1日发售，能够和众多怪物进行战斗，总数达100种以上，其最大的特征是是“能够轻松享受狩猎生活的乐趣”，利用无线通信能够和身边朋友一起进行狩猎，在发售之前就引发了许多粉丝的关注，发售后高质量的游戏也得到了玩家的认可。在这一天《怪物猎人 携带版》累计销售突破50万，现在看起来理所当然的成绩当时却是出乎大家预料的，口耳相传的狩猎狂潮正是从这里开始。

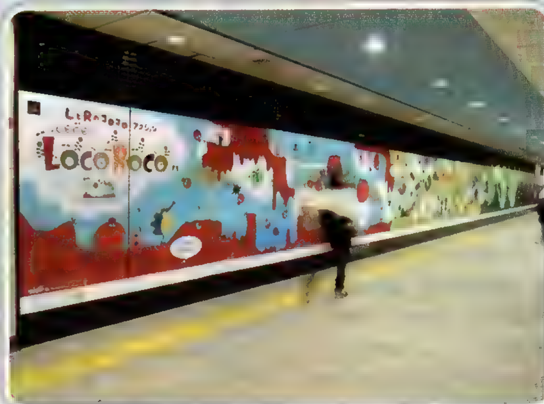
3月15日 白色版PSP发售，荷兰广告惹风波

一直只有单一颜色的PSP，宣布4月15日在日本本土发售白色版，售价和黑色版本一致为20790日元，而欧洲方面将在3月22日发售，北美在3月末发售，售价分别是199欧元、199美元。SCE在荷兰为了宣传白色PSP的登场制作了大型的户外广告，该广告却被指责涉嫌种族歧视，网上讨论热烈，引起广泛关注，SCE方面只得紧急撤销该广告，这一次非但没有起到宣传效果，反而带来一定的负面影响。

2月27日 “PSS”全国扩散中

SCEJ宣布在全国开设含有“PlayStation Spot”的复合型店铺150间，由于PSP具有Wi-Fi功能，使用“PSS”能够十分方便地下载游戏体验版等数据，在当时网络热点还不普及的情况下，这些店铺的开放能够为PSP玩家提供方便，也有利于游戏的宣传和普及。这些店铺分布于东京、大阪、奈良、北海道等日本多个地区，以咖啡店、电器商店、游戏店铺等的形式建立。如今仍然有许多店铺还在服役中。

7月13日 《乐克乐克》过度宣传的无心插柳



宣传许久的《乐克乐克》终于发售，SCE耗资7亿日元在东京地铁以及电视进行滚动宣传。表参道整个车站都被宣传海报占据，其主题歌更是在地铁进行反复播放。被赋予很大期待的《乐克乐克》让很多轻度玩家也体会到简单游戏的快乐，可惜的是首周销量仅为3万份，相当于每张游戏的宣传费用高达2万日元。然而令人意想不到的是游戏的主题歌在这番轰炸下被许多人记住，唱片热销2万张，可谓一次无心插柳。

11月21日 版本Ver.3.00公开实现和PS3的互动

早在PS3发售之前SCE的目标就是实现PS2、PS3、PSP的三方互动，于是在11月PS3发售之后，SCEJ推出了PSP的最新版本Ver.3.00。新版本下可以通过PS3链接“Playstation Network”购买并下载PSP用游戏，使用USB将PSP和PS3链接就能将游戏转入PSP记忆棒中，更新初日开放包括《大众网球2》等9款作品供玩家购买，售价仅为525日元非常划算。另外PS3和PSP能够使用无线通信进行连接，之后PS3收录的电影、音乐都能在PSP上进行鉴赏。

12月7日 PSP专用摄像头和GPS发售

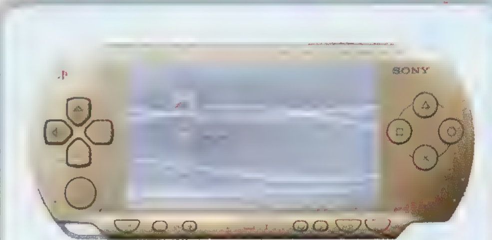
本日，PSP专用摄像头和GPS接收器发售，售价分别为5000日元和6000日元，摄像头大小为45×27.3×16mm，重量为15g，能够拍摄照片和视频，实际有效像素为131万，照片可以拍摄480×272或640×480大小，视频为480×272。所拍摄的视频能够进行各种后期编辑，并在电脑上播放。GPS接收器大小为45×41×17mm的，重16g，测位更新时间为1秒，测定精确幅度为5m。

2007

1月4日 今已有8款PSP软件销量突破百万

Vgcharts是专门收集家用机、掌机以及游戏软件销量的网站，根据其报道，截止到2006年底，共有8款PSP软件销量突破百万，分别是《横行霸道 自由城的故事》349万、《星球大战 前线II》128万、《怪物猎人 携带版》121万、《极品飞车9 最高通缉》118万、《大众高尔夫携带版》115万、《山脊赛车》112万、《极品飞车8 地下狂飙》105万、《美国海豹突击队》101万。

2月22日 PSP-1000新颜色“香槟金”同捆《怪物猎人 携带版 2nd》发售



SCEJ于2007年2月22日发售了PSP-1000的新颜色“香槟金”，售价为20790日元。加上已有的黑色、白色、粉色、银色和蓝色，PSP-1000总共达到了6种颜色。跟蓝色发售时带有同捆《世界传说 光明神话》的套装一样，金色发售时也同时推出了同捆Capcom重量级作品《怪物猎人 携带版 2nd》的“猎人套装”，共生产22222套。强强联合，双方都为对方增添了不少人气。

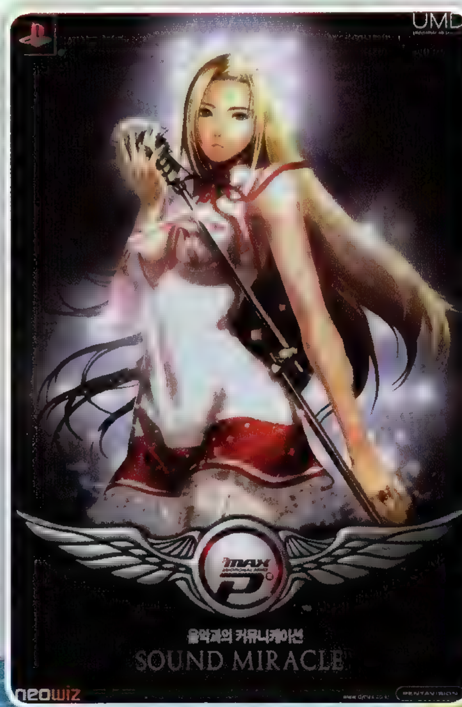
3月6日 《怪物猎人 携带版 2nd》破百万销量！

Capcom于2007年2月22日发售的PSP游戏《怪物猎人 携带版 2nd》，在3月6日达成百万销量，从发售日开始计算甚至还不到半个月的销售时间。本作曾在2006年东京游戏展上的试玩区里创造了等待300分钟才能玩到的怪物级人气，如今已正式成为Capcom的最高人气代表作品。另外初代《怪物猎人 携带版》此时也即将突破百万销量，这都是后续作品爆炸般的高人气所带来的连锁反应。

3月30日 《DJ MAX 携带版2》发售

2007年3月底之后，国内的PSP玩家可以分为三批：一批机器里放的是《怪物猎人 携带版 2nd》，另一批机器里放的就是《DJ MAX 携带版2》。这款由韩国Pentavision娱乐公司制作的音乐游戏以其优异的质量迅速在国内拓展出不计其数的铁杆Fans，并成功吸引了不少原本对掌机不感兴趣的女性朋友进驻PSP的世界。

什么，你说还少一批人？那当然是两款游戏都放在机器里的那帮玩家啦。



4月3日 北美PSP降价！

SCEA于当地时间4月3日宣布，北美销售的PSP Core Pack的价格由199美元降为169美元。北美地区于2005年3月开始发售PSP，即将迎来两周年。PSP Core Pack与亚洲的基本版相同，只含主机、充电器及充电电池等最基本配备，记忆卡等周边则需要玩家另外进行购买。不少投资家认为此次大面积降价会带动PSP在北美的普及率，然而事实证明事情往往不会那么一帆风顺。对于此次降价，日本方面则表示不会跟进。

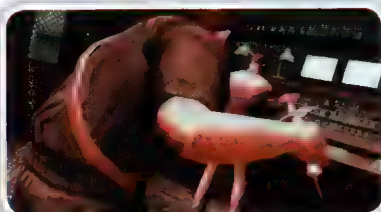
4月19日 初代《最终幻想》登陆PSP平台

Square Enix于4月19日发售了PSP上的《最终幻想》，价格为3990日元。本作是“《最终幻想》系列”诞生20周年企划的第一弹纪念作品。虽说是移植版，但画面品质已经提高到PSP水准的高分辨率，音乐也收录了过去的最高音质，并完全收录了PS版的开场动画以及GBA版的追加剧情。续篇《最终幻想 Ⅱ》也在2002年6月7日发售。

6月10日 第一届“怪物猎人狩猎祭”决胜大会闭幕

由于《怪物猎人 携带版 2nd》销量极佳，掀起了一阵“狩猎狂潮”，Capcom趁热打铁，决定于3月17日～6月10日举办决出日本第一猎人的“怪物猎人狩猎祭”。3月17日～4月4日是店头大会，玩家以两人一组的形式参赛，在规定的任务下拿到好成绩就能晋级地区大会。地区大会开办期间为4月30日～5月20日，在福冈、大阪、爱知、东京和北海道五个地区举办，一共选出13组队伍进入6月10日在东京秋叶原举办的决胜大会，而决胜大会当天的最终预选也会再选出3组队伍，共计16组队伍参加决赛。决赛共分为16进4、4进2以及最终决赛三个阶段，均为挑战不同任务的竞速赛。最终冠军由来自福冈地区的代表队“Jast 25's”纳入囊中。第一届“怪物猎人狩猎祭”也由此圆满闭幕。

6月19日 过分血腥 《侠盗猎魔2》英国遭禁



英国评级机构BBFC以游戏场面因血腥为由，对美国发行的电子游戏《侠盗猎魔2》发布禁令，其官方理由是：游戏鼓励玩家“虐杀”，场面血腥残忍，游戏整体基调“阴暗无情”。这也是英国自1997年以来首次禁止的电子游戏。美国也将本作评定为AO级（未成年人勿入），尽管Take-Two后来对《侠盗猎魔2》的内容进行了修改，但第二次送检时然未能获得BBFC的通过。

6月26日 破解漏洞引发《音乐方块》销量飞涨

曾经一段时间，PSP 3.50官方系统存在缺陷，黑客们可以利用《音乐方块》（Lumines）的存档漏洞实现系统降级的操作，《音乐方块》身价一夜飞涨。有了它，意味着你可以把所有3.5系统的PSP降级成可运行UMD ISO的PSP系统，因此在国内，这款游戏也成为了PSP商家的抢手货。其实此前的《横行霸道 自由城故事》也有着异曲同工的作用，但相对于《横行霸道》这种原本就卖得不错的大作，《音乐方块》的销量增幅显得更为明显，也显得更为讽刺。图中是网购站点亚马逊的销售排行，《音乐方块》以146倍的升幅占据当天的榜首。

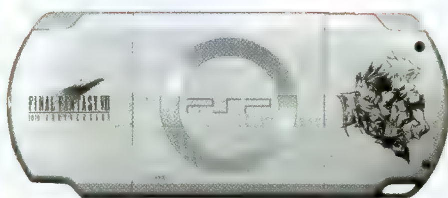
6月27日 PSP破解走进全新时代 一切皆因官方电池

这一天，PROMETHEUS（C+D）小组成功制作出可以让PSP进入索尼的官方调试模式的电池——潘朵拉电池。该模式可以让用户直接获得PSP的内存控制权，从而随意修改系统，其后更可以通过自制程序制作傻瓜包，把玩家手上的主机标配电池任意切换为潘多拉电池。自此PSP的破解形式出现根本上的变化：通过安装潘多拉电池软件的记忆棒（俗称“神棒”）结合，可以直接为PSP刷写自制系统，甚至可以修复变砖的PSP-1000和以后的PSP-2000非V3主机。虽然随着V3主板的出现，索尼成功阻止了神奇电池的启动，但毫无疑问，PSP成为了至今破解得最为透切的主机，没有之一。

9月11日 PSP系统升级3.70

SCEJ于9月11日进行的这次系统升级，包含了"自制主题设定"、"视频阶段搜寻"、"音乐照片同时播放"等功能。"自制主题设定"可以变更XBM界面的背景以及图标，"视频阶段搜寻"可以在播放的视频中以15秒、30秒等阶段为单位显示预览片段并直接跳转，"音乐照片同时播放"顾名思义就是在播放音乐的同时支持照片浏览。当然这次升级对于国内玩家来说影响最大的当属"自制主题设定"。以此为契机，无数的自制主题出现在网络上供玩家下载分享，成为了PSP上一道靓丽独特的风景线。

9月13日《危机之源 最终幻想VII》发售



作为2007年PSP平台上独占的瞩目大作，本作自公布以来就赚足了业界的眼球。特别是对于PS时代养育起来的《最终幻想VII》FANS来说，定位于前传的本作更是非玩不可。深深理解本作影响力的Square Enix顺势发售了《危机之源 最终幻想VII 10周年限定版》共77777款，售价25890日元。可别认为这个售价太高，因为这款限定版可是同捆了尚未发售的最新机型PSP-2000，以银色为基调，背面还有本作的原创图案，绝对物超所值。该同捆限定版一经公布就引发了FANS的火热抢购。

9月20日 PSP-2000正式发售

曾在2007年7月的E3展上公布的PSP-2000型薄机终于正式发售。新机型保持了PSP-1000的4.3英寸大屏幕，基本性能和外观设计也流用下来，但相比PSP-1000实行了33%的轻量化，并减少了19%的体积，由之前的280g减少到189g，厚度由23mm减少到18.6mm。另外PSP-2000对应了电视输出功能，玩家可以在电视屏幕上看到PSP的画面；强化了内存，能够缩短UMD的读取时间；支持PS3或PC的USB充电。国内的PSP热潮也是从此刻正式掀起。在之后的两周内，PSP-2000取得了50万台的销售佳绩，这还不包括《危机之源 最终幻想VII 10周年限定版》的77777台。

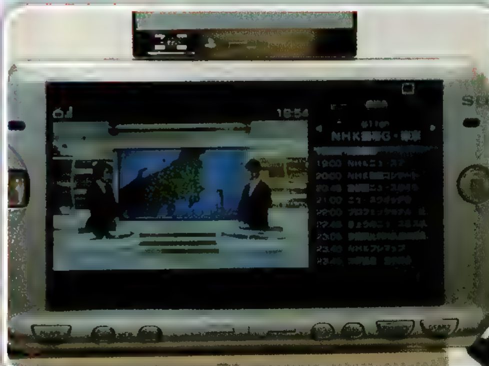
9月20日 PS商店登陆PC平台

在这一天之前，登陆PS Store只是PS3的特权，而在这一天之后，用户能够通过PC平台连接到PS Store，并下载其中的内容了。索尼的这一举措更多地是方便了PSP用户，以前想要玩到PSP体验版游戏或是下载PSP用主题，必须还得要一台PS3，现在只需要一台PC就可以办到。下载内容不仅是游戏的体验版，还包括初代PS平台上的一些经典作品，以及PSP新游戏的付费下载版。当然对于喜欢收集UMD的玩家来说，这并不是一个很有吸引力的选择。

12月13日 PSP-2000新颜色"深红"发售

除了首发的黑色、白色、粉色、银色、紫色和蓝色外，PSP-2000家族于12月13日新增了一名成员"深红"。这是为了回报FANS热切期望而推出的限定版，只会销售限定的台数，不会像其他版本一样补货。新款的平价版售价为22800日元，除主机外还包含主机袋、吊饰、32MB记忆卡等内容同。

12月18日 PSP系统升级3.80，PSP-2000新增1Seg录像功能



于2007年9月20日正式发售的PSP-2000，可以利用当日另外发售的PSP-S310"1Seg收信转接器"来收看日本地上波信号放送的电视节目。在12月18日的3.80固件升级后，PSP-2000可以通过"1Seg 收信转接器"将收看的电视节目保存在记忆卡中，而且还对应专用节目表上的预约录像，不过在录像的时候不能同时保存复数的节目，也不可以收看其他频道。在地上波信号较弱的室内，用PSP观看节目的效果并不好，因此实用性不算很高。另外3.80固件还增加了网络收音机功能，只要连上网络就能收听广播节目。

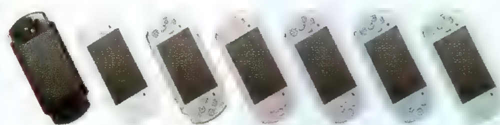
2008

1月7日 让PSP打电话成为现实

索尼在CES国际消费电子展中公布了PSP-2000的Skype网络电话功能。Skype是利用PC进行交流的免费通话软件，全世界约2亿4600万人使用。PSP进行版本升级后，在PSP界面的网络选项中会出现Skype的图标。通过申请获得Skype的帐号后即可使用PSP进行语音聊天，这个账号可以通过新型PSP申请，曾经在PC上使用过Skype的用户的账号也可以在新型PSP上继续使用。另外，实现此功能需要记忆棒、麦克风以及网络环境。该服务支持PSP到PSP、PC以及PSP到普通电话的语音通讯服务。其中PSP到PSP、PC的通话为免费服务，而PSP到普通电话为有偿服务，收费大约为一季度20美元。

2月28日 PSP-2000色彩家族的新成员

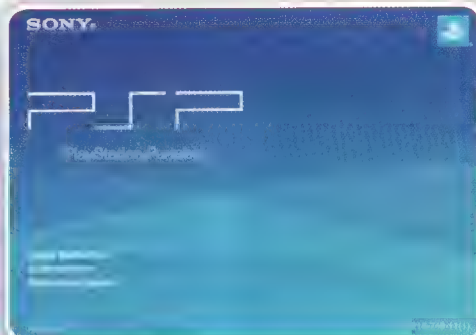
SCEJ在今天公开发售PSP-2000型的新颜色主机——薄荷绿PSP（PSP-2000 Mint Green），售价为19800日元。至此，PSP-2000型主机共有7种不同颜色的版本供玩家选择。薄荷绿PSP主机的包装和基本配置与一般的PSP-2000型主机相同。



4月1日 怪物般的惊人出货量

Capcom宣布2008年3月27日发售的《怪物猎人 携带版 2nd G》只用不到一个星期即突破了百万的出货量，它刷新了当时所有PSP游戏的出货记录。而随后于4月21日，Capcom便宣布本作的销量已达到200万套。“《怪物猎人》系列”成为名符其实的“怪物”级游戏。

7月10日 1000万达成！



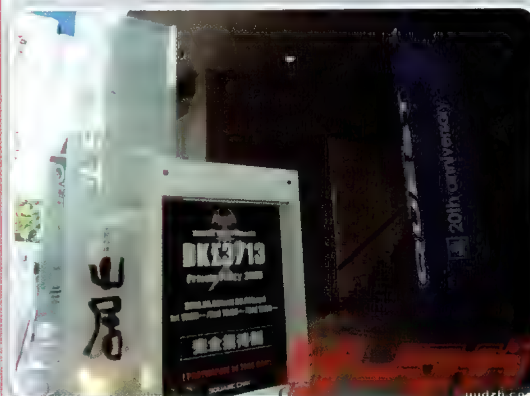
SCE发布官方声明，宣布PSP在日本的销量已经正式突破1000万台。从2004年12月12日第一台PSP-1000发售以来，约花费了3年8个月的时间成就了1000万台的销售记录。其中2007年9月20日开始发售的轻薄型PSP-2000，其颜色的多样性和轻薄的手感得到了用户的支持，在2008年上半年的游戏机市场销量一直保持第一。

7月29日 PSP为索尼扭亏为盈

SCE发布的财报显示，在第一财季里他们游戏业务的营业额为2296亿日元，与去年同期的1966亿日元相比，增长16.8%，营业利润也从去年同期的亏损292亿日元的状态，转为盈利54亿日元，PSP销量增长75%成为主要原因。

8月2日 大作不断

Square Enix于东京举行游戏展示活动“DKΣ3713”，官方在此次限定参展人数的特别活动中，宣布将于PSP平台上推出《最终幻想Agito XIII》（《最终幻想零式》开发中的游戏名）和《寄生前夜 第三个生日》。其中《最终幻想Agito XIII》发售日未定，《寄生前夜 第三个生日》预定于2009年发售。（实于1010年12月22日发售）



8月21日 新成员亮相——PSP-3000

SCEE在莱比锡游戏展中正式公开PSP家族的新成员——PSP-3000，随后SCEA确认其将于10月14日开始在北美上市。PSP-3000的最大亮点是新的屏幕将拥有更高对比度、更快的响应速度和更广泛的色彩显示范围。PSP-3000能更自然地还原电影和照片的画质。新的LCD拥有抗反射技术，使得用户可以在明亮的室外更清晰地看到屏幕上的画面。内置的麦克风可以让玩家更便捷地在游戏中使用麦克风（需要对应麦克风的游戏），如此一来在使用Skype通话软件时更为便利。

9月2日 大作为PSP-3000保驾护航

SCEJ于日本召开“PSP年末战略发表会”，宣布日版PSP-3000的细节，并预定于年内的10月16日上市，定价为19800日元，同时推出附赠4G记忆棒的超值套装，售价为24800日元，此外还会有三款与主机同捆发售的游戏，它们是《高达对高达》、《异说 最终幻想》以及《啪嗒砰2》。SCEJ同时宣布将会推出PSP的多种网络服务。

10月16日 PSP-3000初露锋芒

PSP-3000于日本上市，初期有钢琴黑、珍珠白和神秘银三个颜色上市。虽然官方并未举行有大规模的首发活动，但市场反响相当热烈。前几周由于市场观望气氛浓厚，导致PSP周销售量台数有显着下滑，不过PSP-3000的正式上市又再度带动日本市场的销售热潮。据统计，当周PSP-3000共卖出14万1270台。PSP-3000是索尼对掌机的一个升级，但如同其软件升级类似，其硬件升级更大的原因是封堵破解。照片上方为PSP-2000，下方为PSP-3000。

11月18日 PSP侵权，索尼支付巨额赔偿

德克萨斯州东部地区联邦地方法院对索尼公司的PSP、记忆棒等产品被告侵权一案作出判决，判决认为索尼公司有意图的侵犯了Agere Systems公司所持有的专利权，判处索尼公司赔偿1850万美元给Agere Systems公司。Agere Systems公司所持有的专利是涉及音乐芯片中含有的各种数据所附的标签协议，将音乐芯片装着在播放器中后可以自动下载乐曲的演奏时间、曲名、艺术家名等数据并保存在音乐芯片中。

11月22日 内部泄露PSP《小小大星球》

传闻称SCE于伦敦举办“SCE员工年度简报会”，会中除了秘密透露PS3将于2009年春季降价外，还表示《未知海域2》正在开发当中，而PSP版的《机车风暴》与《小小大星球》也在开发的名单中。虽然SCE官方并没有派出代表来确认这件事，但诸多事件已经让《小小大星球》PSP版的状况越来越明朗。据英国的著名游戏电子杂志D+PAD表示，PS3版《小小大星球》的开发团队Media Molecule已经确认了PSP版《小小大星球》的消息，并且他们还确认PSP版已经制作了4个月左右的时间了。

2009

1月8日 PSP游戏在英国销售成绩不佳

2008年下半年PSP在英国并没有发售什么特别热门的游戏，仅凭之前的旧作也很难激起玩家们的购买欲望。2008年内英国游戏市场PSP游戏销售情况比2007年整体减少27%.2008年内，PSP所有UMD游戏销量仅为410万套，而在2007年内，UMD游戏的销量总数为560万套。如果从销售额上来看，情况将更加糟糕，2007年的销售额曾达到1.11亿英镑，而2008年的仅为7000万英镑，缩水达36%。

2月11日 PSP全球累计出货突破5000万大关

SCE宣布截止至2009年1月底，PSP（包括1000、2000、3000系列）的全球累计出货量已达5000万台，这是一个历史性的数字。另外PSP的专用游戏软件也已超过2000款，累积贩卖约达2亿套。作为PS家族的首台掌机，PSP取得的成绩可谓骄人。SCE也很快于3月份推出了全新配色的PSP，分别为“嘉年华色彩系列”的跃动蓝、艳光红、鲜亮黄和活力绿，令PSP-3000的配色达到了7种。

5月7日 破解恶梦的开始，索尼为PSP更换V3主板

2009年5月不知道哪一天开始，有玩家发现新入手的PSP-2000无法使用潘多拉电池进行刷机操作，而后经证实，索尼通过硬件更换方式加强PSP的防破解机制，使用编号名为TV88-V3的主板，让PSP无法通过潘多拉电池进入调试模式，由这时开始，PSP的后续破解便止步不前，直至TN系统出现才开始“破冰”。即使是现在，采用V3主板后的PSP-200以及PSP3000，都无法称作“完美破解”，每次开机都需要进入破解程序才能进入自制系统。

3月26日《真·三国无双 联合突袭》如期发售

作为PSP平台的原创《无双》，游戏在一定程度上借鉴了大红大紫的《怪物猎人》，对系统做出了大幅的变革，诸如武器交换、巨大兵器、无双觉醒等全新设定都令人眼前一亮。而且本作还支持4名玩家联机协力，共同抗敌、刷取素材，也难怪被戏称为“猎人无双”。光荣这种求新求变的精神还是得到了玩家的肯定，本作在日本的累计销量为38万套，全球累计销量达45万套，是PSP上“《无双》系列”作品中销量最高的一作，更于同年10月份强化移植到了家用机平台。

6月3日 新机型公布，PSP go蓄势待发

一年一度的E3展照例在洛杉矶会展中心召开，当平井一夫从西装口袋中拿出小巧的PSP go时，却并没有得到应有的反响——主要原因是PSP后继机型的传闻早在数月前就开始在网络上盛传，而且可信度极高，就连图片都与最终公布的机型几无二致。平井社长也只得自嘲说PSP go是本届E3展上保密工作做得最差的一环。索尼发布会上除了公布PSP go的发售日与首发价外，其详细规格参数和具体改动细节也尽皆公布。这台废除了UMD光驱的掌机会以游戏下载业务为主，它真的能像索尼预想的那样与PSP-3000长期并存吗？这在当时仍是个未知数。

4月9日《战国BASARA》登陆PSP

相比从2004年PSP发售初期就一路相随的“《无双》系列”，另一个强调一骑当千式爽快杀敌的动作游戏系列——《战国BASARA》直到2009年方才姗姗来迟。“《BASARA》系列”拥有魅力十足的个性角色、喧哗缭乱的动作招式，然而PSP上的这款《群雄之战》却标新立异地以二对二的组队战为核心，让人大跌眼镜。虽然《英雄外传》中的30名武将一个不少，恶搞台词和收集要素也依旧丰富，但颠覆传统的玩法却并没能让玩家买账，本作的累计销量最终止步于26万。

6月2日 镜中花、水中月——《生化危机 携带版》

要说让PSP玩家望穿秋水的游戏系列，《生化危机》绝对算是其中之一，毕竟就连硬件机能被PSP甩几条街的NDS都早已在2006年拥有了《生化危机 死亡寂静》。2009年E3展上突然公布的《生化危机 携带版》虽然只有一张简单的标题宣传图，但这已足以振奋人心。Capcom方面更表示这绝非简单的移植或重制，而是针对PSP量身定做的原创作品，预定于2010年内发售。粉丝们纷纷猜测这会是PS2上《生化危机 逃出生天》的延伸作品，借助PSP的联机功能让多位玩家协力游戏，共同体会系列独有的恐怖感。然而谁也没有料到，在E3之后这款作品就杳无音信，如同Capcom于4月份宣布中止开发的PSP版《鬼泣》一样石沉大海。

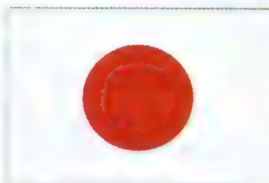
7月2日 电子歌姬——初音未来降临

初音未来在日本、国内乃至整个亚洲都拥有着超高的人气，而她首次游戏化的作品《初音未来 女歌手计划》也给PSP带来了一股新风。游戏以虚拟偶像初音和她的音乐为卖点，除了与一般MUG玩法类似的“节拍模式”外，玩家还可以给其换上不同的装束，并编辑属于自己的音乐PV。本作在发售后受到了粉丝的广泛好评，首周销量便轻松突破10万套，同年12月SEGA方面宣布续作正在开发中，而这股初音的旋风也一直刮到了3年后的PSV上。

10月1日 PSP go正式发售，前途未卜

PSP go在北美和欧洲同期发售，日本方面则延后一个月，于11月1日开卖，首周销量近3万台。索尼的老对手、任天堂社长岩田聪却对“数字下载”的游戏购买方式持谨慎态度，他认为至少需要5～10年的时间才能让下载游戏的方式普及。而美国任天堂的社长雷吉更是直言PSP go的定位存在问题且价格昂贵，难以吸引消费者。纯数字下载的游戏销售方式确实引起了部分软件贩卖店的不满，欧洲甚至有部分游戏店公开抵制PSP go，硬件商和软件贩卖店之间矛盾的激化一时间给PSP go笼上了一层阴云。

3月27日 dark-alex.org关闭 著名PSP破解黑客离开



Dark_AleX，国内玩家一般会叫他为“DA大神”，这位西班牙黑客屡次为PSP破解立下汗马功劳，并开发出OE、M33系列自制系统，从根本上解决自制系统UMD引导等问题。而这天，其个人网站dark-alex.org宣布正式关闭，DA团队离开了PSP破解领域，从那时开始，PSP的破解进程便陷入了僵局，图中的是现在dark-alex.org的页面，已变成了日本红十字会的中转网站。

12月1日 《怪物猎人 携带版》连续三年获得白金奖

在Play Station品牌诞生15周年纪念日的这天，为了表彰在PS系主机上热卖的游戏而设置的奖项——Play Station Awards也在青山迎宾馆召开。2009年的白金奖由销量轻松突破100万的《怪物猎人携带版 2nd G》廉价版摘得，这也是“《MHP》系列”作品继2007、2008年后第三度夺得该奖项（前两年分别是《MHP2》和《MHP2G》，《MHP》曾于2006年获得黄金奖）。《怪物猎人 携带版》每每发售都能掀起软硬件的销售狂潮，如今早已是PSP的中流砥柱。

9月24日 TGS2009：游戏、充满活力！

2009年的东京电玩展照例在千叶幕张举行，平井一夫的基调演讲揭开了展会的序幕。这是PSP go首次在日本国内亮相，展会上也提供了大量即将在冬季发售的PSP游戏供玩家试玩，《小小大星球 携带版》、《王国之心 梦中诞生》、《机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS》等等，足见索尼对年末商战的重视程度。同时SCE也宣布PSP-3000直降3000日元，将售价调整为16800日元，而这一价格也一直保持至今。

12月3日 《梦幻之星 携带版2》强势来袭

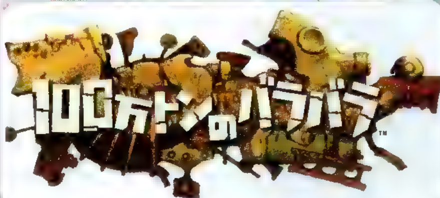
作为PSP平台上的系列第二作，酒井智史所制作的《梦幻之星 携带版2》在剧情、动作性、收集要素、多人模式和跨界合作5个方面大幅进化。紧急回避、手动防御、蓄力射击等系统令战斗更加刺激。而支持最多4人的协作模式更支持通过因特网进行联机，这一在PSP平台屡试不爽的设定也让玩家随时都能体验众乐乐的氛围。本作的发售为PSP在年末的商战推波助澜，全球累计销量82万套的优异成绩也交上了一份令人满意的答卷。

2010

1月9日 《王国之心 梦中诞生》带你了解《王国之心》的前生

"《王国之心》系列"从PS2平台发迹开始，已经在各大掌机和手机平台开花结果，不过由于其庞大的世界观，整个故事至今还存在不少谜题。《王国之心 梦中诞生》讲述的是初代作品之前的故事，游戏中的三个主角个性迥异，每个主角的流程也各不相同，玩家可以从多个角度去了解整个故事的真相。作为PSP平台的作品，本作的素质非常优秀，不但画面、战斗、系统都有着很高的水准，故事更是和主线相关，游戏迄今为止已经超过70万套的销量，足以看出玩家对这款作品的喜爱程度。

2月18日 创意游戏《100万吨大卸八块》发售



作为SCE自家的作品，虽然不是什么了不起大作，但其个性化的设定和玩法还是能让人眼前一亮。玩家需要操作主人公在敌人巨大的飞船上救出人质以及破坏飞船，目的明确、操作简单、爽快感十足，看到巨大的飞船在自己的手中变成一堆废铁时，成就感油然而生。

想要自家的游戏机卖得好，第一方游戏的数量和品质是非常重要的。在这个急功近利的时代，任何第三方游戏厂商都是不值得信赖的，因此能创造属于自家品牌的游戏对于此时已经处于高峰期的PSP来说可能意义不大，但对于今后的后续机种来说就有着非常重要的战略意义。不过遗憾的是这个系列并没有延续下去。

3月4日 SCEJ与时尚品牌特别合作的PSP特别限定版

这款粉红色PSP-3000是SCEJ与纽约时尚品牌吉尔·斯图尔特合作的数量限定版套装。这个套装里除了包含粉红色PSP主机以及配件外，还特别收录了4GB记忆棒一枚以及吉尔·斯图尔特原创的擦屏布一块和收纳包一个，该收纳包的样子模仿了女性喜爱的化妆包样式。整个套装售价21000日元，粉色主机加上时尚品牌的配备明显走的是吸引女性玩家的路线，看得出索尼在为扩大女性玩家群做出的努力，由于采取数量限定发售，让这个套装更显尊贵，买来送女朋友再合适不过了。

4月26日 《潜龙谍影 和平行者》T恤热卖

PSP游戏《潜龙谍影 和平行者》于2010年4月29日发售，不过游戏和优衣库合作的T恤却提前3天开始销售（国内同样有售）。本次合作是"《潜龙谍影》系列"与优衣库的第二次合作，出售的T恤共有10种图案，共计14种颜色，此外在游戏中输入T恤商标牌上的条码数字，还可以在游戏中获得和玩家所购入的商品相同设计的T恤衫道具。另外，在东京原宿的优衣库店，前一百名购买者还可以获赠原创小手袋一个，热情的玩家们早在开店前就在店门口大排长龙，由此可见该系列的人气之高。

4月29日 专属PSP的《MGS》

PSP平台原创作品《潜龙谍影 和平行者》发售。这款作品为PSP量身打造，除了内容丰富的单人和多人模式外，更是和多方合作，游戏中包含了众多有趣或恶搞的元素。这里不得不提的就是在《和平行者》中，玩家可以操作Snake和"《怪物猎人 携带版2》"里的巨大猛兽战斗。由小岛秀夫制作的"《潜龙谍影》系列"在家用机领域的名气非常高，能将如此高人气的作品带入PSP平台，自然能吸引更多玩家对PSP的关注度。另外，为了配合《潜龙谍影 和平行者》的发售，更是同时推出了限定版主机，主机外壳采用迷彩涂装，非常贴切游戏的主题。

5月31日 PSN注册人数突破500万

2010年5月31日，SCEJ宣布日本国内的PSN注册人数达到500万。PSN是PS3和PSP的专用网络平台，有数据表明，该平台每周都有超过100万次的访问记录，在日本国内下载总次数超过1亿1000万次，可供下载内容超过17000件。随着DLC的日渐流行，PS3和PSP用户开始逐渐接受这一新型购买方式，而方便的网络环境以及游戏开始注重联机对战要素也让PSN被逐渐利用起来。PSP作为一款掌机，便携性是其优势，随时拿出来与全国的玩家同乐是日后的趋势，PSN的壮大为PSP用户提供的便利是值得书上一笔的。

PlayStation®Network

国内 500万 アカウント達成！

Let's celebrate 5 million PSN Accounts in Japan !

7月29日《初音未来 女歌手计划 2nd》顺势登场

于2009年7月发售的《初音未来 女歌手计划》获得了很高的评价，简单的玩法加上初音的魅力让游戏有着较宽的受众面，获得了不错的销量。就在PS3平台的《梦想剧场》发售后不久，《女歌手计划》计划的正统续作就与玩家们见面了，新作中不但收录了更多经典曲目和服装，更是增加了新的操作方式，对前作的不足也进行了修正。游戏发售当日，还在秋叶原以及日本桥的19间店铺举办了发售纪念抽选会，奖品包括知名作曲家的签名海报和CD、同人画家的签名原画、特制挂绳等。

作为一款音乐游戏，《初音未来 女歌手计划》无论是游戏素质还是销量都达到了非常高的水平，用高人气的初音来做文章，SEGA这步棋走得实在是好，想和初音近距离接触么？那就去买PSP和本作吧。

8月26日 许久没新作，艾鲁来解渴

《怪物猎人 携带版 2nd G》带来的热潮已经退却，就在玩家翘首以盼《怪物猎人 携带版 3rd》时，一款以艾鲁为主题的游戏《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》映入玩家的眼帘。难抑对《MHP3》的焦急等待，不少已经心痒痒的猎人将目光转移到了这款作品上。由于游戏走的是可爱路线，被卖萌的艾鲁猫所吸引的女玩家也逐渐多了起来，等到游戏发售后也获得非常不错的成绩，在《怪物猎人 携带版 3rd》发售前后，《艾鲁村》的销量依然突破了50万，让人不得不佩服《怪物猎人》的魅力。

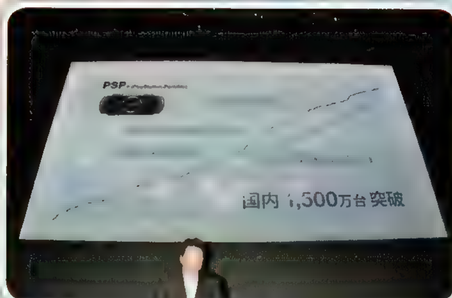
8月27日 破解的一年寒冬 国内PSP市场怪象横生

各地市场掌机及周边

城市	提供者	PSP go	PSP-3000（可破解）	PSP-3000（不可破解）	NDSL
广州	[illegible]	1470	2100	1120	840
北京	绿洲电玩	1600	1900	1150	780
上海	新亚电玩	1650	2100	1250	900
陕西西安	快乐多电玩	1550	~	1050	820
浙江杭州	江城博晶电玩	1600	1750	1150	750
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1480	1750	1100	800
安徽合肥	大拇指电玩	1580	1890	1200	850
四川成都	海豚电玩	1450	2020	1100	780
福建厦门	快乐多电玩	1550	1900	1200	800
江苏苏州	[illegible]	1480	2080	1180	820

距离Dark_AleX离开PSP破解界已经有一年时间了，加上索尼对新生产的PSP更换防破解性更强的V3主板，这一年来PSP的破解陷入了僵局。而期间国内掌机市场，PSP的价位出现了奇怪的变动，可破解的PSP-3000最高售价超过2000元，而不能破解PSP-3000只需1100左右的价格就可以入手。照片中为8月《掌机王SP》140辑中列出的国内掌机市场报价。

9月16日 PSP全球销量突破6000万，势头喜人

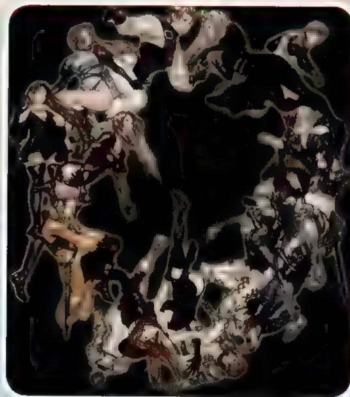


在TGS期间，索尼照例召开了展前发布会，SCEJ总裁河野弘在会上宣布PSP在全球累计销量达到了6200万台，软件销量更是突破了2亿6000万套，日本国内的PSP销量也突破了1500万台，销售势头一片大好。接着还公布了即将发售的黑/红、蓝/白混合色、粉色以及《怪物猎人 携带版 3rd》限定版主机的相关情报，以及接下来将发售的PSP平台优秀作品，包括《王国之心 梦中诞生 最终混合版》、《异说 012 最终幻想》、《纸盒战机》、《黑豹 如龙新章》等，届时又将掀起一番热潮。

10月13日《怪物猎人》新作试玩版公布，玩家如饥似渴抢先试玩

距离正式发售还有不到两个月，官方在2010年10月13日发布了游戏的试玩版。这次的试玩版可以体验的地图是孤岛和冻土，怪物则需要挑战水兽和冰碎龙。孩子可以体验到全部12种武器中的其中9种（没有铳枪、狩猎笛和弓），并且还支持双人联机，内容方面可以说非常厚道了。在试玩版公布前的10月11日，在六本木还举办了先行体验版的聚会，会场上制作人辻本良三带来了作品的相关动画和新情报，到场的玩家情绪十分高涨，已经能隐隐察觉到游戏发售后将会是一番“腥风血雨”。

11月11日 经典永不过时，《皇家骑士团 命运之轮》唤醒你的记忆

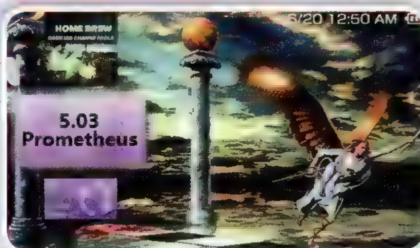


早在上个世纪90年代，《皇家骑士团2》就已经被当年的游戏玩家誉为经典之作，游戏那沉重的世界观影响了当年的一批游戏玩家，让人了解到战争的残酷以及善与恶是相对的。如今，这款经典作品由15年前的原班人马重新打造，更换了人设、改进了系统、保留了游戏那耐人寻味的世界观，力求重现当年的经典。虽说如今的日式游戏逐渐在走下坡路，不过这部作品还是以其良好的口碑和优秀的素质卖出了不错的成绩。

12月1日《怪物猎人 携带版 3rd》强势发售，各大零售店人满为患

经历过许久的等待以及试玩版的诱惑，猎人们早已按捺不住激动的心情，等待着这一天的到来了。原本在PS2平台发家的《怪物猎人》，当年还只是一个少数核心玩家追捧的系列作品，不过当这部作品走上PSP平台后，瞬间发生了激烈的化学反应，游戏的优秀品质加上PSP的便携性和方便的联机方式，让这款讲究多人合作的狩猎游戏瞬间成为了PSP玩家手里的新宠儿。游戏发售当天，在日本各大地区的零售店都能看到排队买游戏的玩家，又一次的狩猎狂潮开始了。

12月2日 L大神宣布推出破解界 一切皆因玩家



PSP电子书xReader作者Liquidzigong发布普罗米修斯系列补丁后，解决了当时众多PSP新加密ISO，包括《王国之心 梦中诞生》无法在自制系统读取的问题。一时间这位国内自制软件开发者便成为继Dark_AleX之后PSP界的第二位大神。2010年12月1日，众人期待的《怪物猎人 携带版 3rd》发售，Liquidzigong当天宣称游戏已经破解，并且放出实际运行截图，但避免破解影响游戏销量，决定在游戏首周销量公布后再放出，然而部分等待不及的玩家对Liquidzigong“破而不发”的行为在网上进行恶言声讨，继而与其他拥护Liquidzigong的玩家发生骂战，最终导致Liquidzigong决定终止补丁的发布，并宣布推出PSP破解界。不过事件的第二天，事态出现急剧变化，国内论坛某版主将原本Liquidzigong仅提供给民间汉化组人员使用的破解补丁放出，顿时《怪物猎人 携带版 3rd》告破。而Liquidzigong在失望之余，在论坛写下了补丁的正确使用方法后，黯然离开。

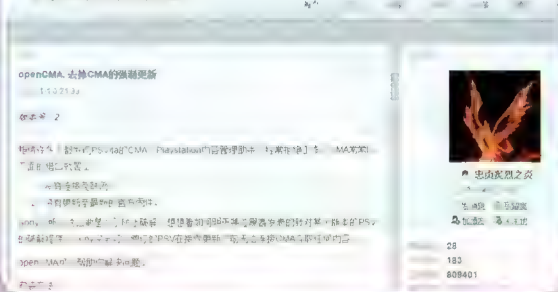
12月24日 6.20TN-A发布 PSP全线告破

这天对于所有PSP破解用户来说，是一个激动人心的时刻。国外破解黑客小组GEN，正如他们当初宣布的一样，在平安夜当天放出了自制系统6.20TN-A（HEN），利用美版《啪嗒砰2》试玩版存档的漏洞，可以实现包括V3主板系PSP-2000/3000/go在内的所有PSP型号运行自制程序，而配合国内破解作者Liquidzigong的普罗米修斯ISO加载器，更能够运行玩家释出的游戏ISO镜像。随着这两个破解软件的发布，接近一年半的PSP破解空窗期也宣告结束。图片为这次破解的突破口——美版《啪嗒砰2》试玩版登陆界面。

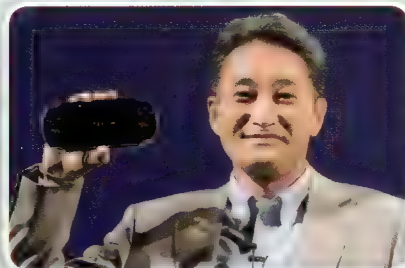
2011

1月3日 身分成谜 烈火忠贞之炎与他的PRO系统

继TN系统发布之后，由名为烈火忠贞之炎的破解黑客从国内论坛上出现，其不仅放出6.35/6.31的HEN，其后还发布了整合普罗米修斯ISO加载器的PRO系列自制系统。直到现在，PRO系列已经成为了PSP玩家最常用，也是目前最为稳定的自制系统。由于烈火忠贞之炎与Liquidzigong同样活跃于同一论坛，而烈火忠贞之炎又是在Liquidzigong退出之后出现，因此不少人认为，烈火忠贞之炎就是Liquidzigong的马甲。而随着PSV的发售，烈火忠贞之炎已经将精力转向PSV的破解开发方面，图中为烈火忠贞之炎发表破解消息的个人博客。



1月27日 后继者“NGP”横空出世



随着2011年的到来，PSP的发售也步入了第七个年头。SCE在“PlayStation Meeting 2011”发布会上公布了PSP的全新机型，并定名为“Next Generation Portable”（NGP，后更名为PS VITA）。这台新机型的性能将会与PS3相当，采用触屏，机身背后增加触控板的设计。后继机型的公布标志着PSP的时代步入了末期。

2月24日《梦幻之星 携带版2》资料篇发售

梦幻之星2可以说是PSP上为数不多的联机大作之一，虽然其热度不如“《怪物猎人》系列”但也有不少的人气，这次的《梦幻之星 携带版2 无限》是《梦幻之星 携带版2》的资料片，完整收录了前作全部内容同时追加了全新的剧情，武器装备数量增加到3000种以上。新增了新种族“暗人类”，女主角渚也邀请到天后级声优水树奈奈倾力演出。

3月3日《异说 012 最终幻想》发售

本作是以集合了"《最终幻想》系列"所有主角为卖点的动作角色扮演游戏《异说 最终幻想》的续作。剧情发生在前作的故事之前，在前作的基础上增加了《最终幻想Ⅶ》的蒂法、《最终幻想Ⅹ》的尤娜等高人气角色，除此之外，系列最新作《最终幻想ⅩⅢ》的女主角闪电也会登场。华丽精彩的战斗演出以及"《最终幻想》系列"的超高人气使得本作成为2011年PSP平台令人瞩目的佳作。

3月27日 2010年度PSP总体销量超越NDS

日本EnterBrain公布了2010年度游戏市场的年度规模数据，数据的统计时间为2010年3月29日起至2011年3月27日，其中PSP主机以264万499台的销量超过了NDS的252万3142台，是PSP史上首次超越了NDS的一年。这对于PSP来说是极具历史意义的突破，当然2010年有《怪物猎人》等高人气的游戏系列相继推出新作，以及《噬神者》等原创大作的大卖也功不可没。

4月14日《第二次超级机器人大战Z 破界篇》发售

本作是"《超级机器人大战》系列"的20周年纪念作品，游戏收录了《机动战士高达OO》、《叛逆的鲁鲁修》等合共34部作品的机体，流程长达50话合共84个关卡，绝对称得上至今为止阵容最豪华的《机战》作品。本作的销量获得了接近40万的优异成绩。另外，游戏还分二部曲发售，下一作《再世篇》预定2012年发售。

4月20日 PSP go宣布停产

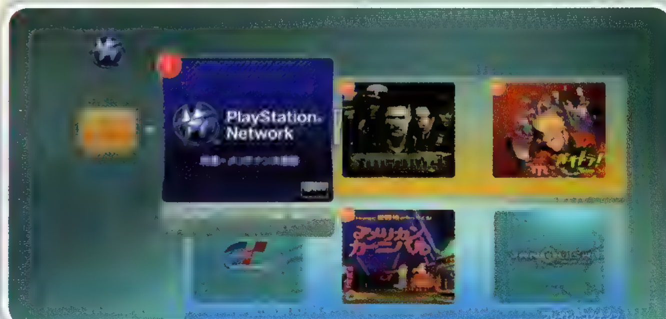
回想起PSP go在发售前曾是一台备受瞩目的主机，作为PSP一个新机型，它拥有很多普通PSP都没有的功能——内置16GB闪存、对应蓝牙功能等。不过取消了作为PSP游戏主要存储媒介的UMD光驱，游戏只能通过网上购买下载，多少会带来一定程度上的不便。最终这台主机并没获得大家的肯定，销量惨淡。随着新机型的发布，索尼还是在这一天宣布了停止PSP go的出货。

4月21日 PSN瘫痪

对索尼来说2011年绝对是多灾多难的一年，自年初受日本大地震的天灾损失惨重之后，网络服务PlayStation Network（简称"PSN"）于4月21日下午1时开始陷入了瘫痪状态。所有玩家不仅无法登陆PSN，无法购买商品以及获得PSN上的好友信息。这次事件是由于去年PS3遭受破解，索尼起诉破解的黑客而受到攻击所致。此后PSN在很长一段时间内都无法修复。虽然这件事最主要受到影响的还是广大PS3的玩家，但是对于部分要通过PSN下载DLC的PSP玩家来难免在一定程度上造成了不便。

7月6日 PSN服务全面恢复

自从4月份PSN受到黑客攻击以来，PSN网络就一直处于瘫痪状态。虽然这段时间内索尼在局部地区恢复了服务，PSN服务一直未能正常运作。直到7月6日，PSN才在全球范围内恢复。PlayStation Store全面修复，购买商品的功能也全部能照常运作。这次PSN的瘫痪对索尼造成了不可估量的损失。



9月15日 "《怪物猎人》系列"叛变

2011年的9月15～18日是举行了日本规模最大，最著名的游戏展——东京游戏展。虽然索尼这次在展会上重点公布的是PSP后续主机消息，但PSP也有不少大作放出了消息，比如去年备受好评的原创多人联机动作游戏《噬神者》的续作。但残酷的是在TGS前两天，"《怪物猎人》系列"的两部最新作将会在任天堂的新掌机上推出的消息，对PSP乃至索尼系列掌机来说都是沉重的打击。

10月27日 《最终幻想 零式》发售

作为《最终幻想XⅢ》作品体系中的一作，本作最初是打算做成一部名为《最终幻想Agito XⅢ》的手机游戏，后来改为了PSP的游戏，并更名为《最终幻想 零式》。自2006年5月公布以来本作一直备受广大"《最终幻想》系列"爱好者期待，经过了4年半的等待，终于顺利登陆PSP平台与大家见面了。游戏首周便创下了47万销量的优异成绩，可以说是PSP末期难得的大作。

10月27日 自制系统PRO-B10发布

国内破解作者忠贞炙烈之炎于本日发布PRO-B10系列自制系统，该系统包括6.20、6.35、6.39、6.60四个固件基础版，修复了之前版本的小问题（随后也发布fix1小修改版），由于PSP官方程序打包方式已经被破解，该自制程序可伪装成官方程序，在官方系统下直接傻瓜式破解。如今索尼已经不再把系统更新的精力集中在PSP身上，因此PSP自制系统开发目前也止步于PRO-10，它也是目前为止最新后一款、最稳定的自制系统。

12月10日 脱P名作《怪物猎人3 G》发售

"《怪物猎人》系列"的成功无疑是得益于PSP的强大性能以及可以随时随地联机的便携性，PSP对这个系列所作出的贡献可谓功不可没。而《怪物猎人3 G》则是系列第一部登陆PSP以外的掌机平台的作品，在这个后续主机发售在即，而《MHP3G》又音讯全无的情况下，无论对PSP还是PSV来说都是一次残酷的叛变事件，新主机的更是前途未卜。

2012

3月6日 PSP新色公布

PSV的首发声势相比七年前的PSP逊色不少，资金与魄力都无法与当年久多良木健执政时相比的索尼，没有壮士断腕的决心。但是实际上，PSP却又的的确确地给索尼带来了收益，于是，索尼还是保守地继续在新的一年里维持PSP相关业务。这次公布的新色PSP于4月26日发售，本次的配色面向所有年龄层，分为天蓝和海蓝两种颜色。

4月26日 敷衍乎？伏笔乎？Capcom游戏《艾鲁猫方块》公布

去年的TGS前夕，Capcom联合任天堂狠狠地涮了索尼一次，让不少原本对Capcom奉若神明的索饭毅然掉转炮口，加入"黑卡"大军，大有"内奸比反贼更可恶"的仇内情绪。3DS版《MH3G》的销量虽不如PSP版的前几作辉煌，不过综合软硬比看还算过得去。然而要说两社决裂，却也不尽然。去年Capcom就喂了PSP一个《暖洋洋的艾鲁村G》，当下，又一款《MH》相关游戏发售。尽管贪婪的玩家们面对这个一群小猫卖萌的方块游戏大喊坑爹，有却又聊胜于无，况且"MHP3G"也不算完全没有希望。所以，你嘴上可能傲娇地说"谁稀罕这烂方块"，心里难道就真没有一丝的窃喜和庆幸？

PSP从公布到发售，从未破解到破解，从低迷的困境到《怪物猎人》掀起的狂潮，我们这些玩家都是这段历史的见证者，感谢PSP陪伴我们这一代人，感谢PSP带给我们的这些动人瞬间。

文 阿鲁

一款以秋叶原为舞台、以吸血鬼为题材、以脱衣为主旨的游戏在去年引起了不少玩家的关注，不过当初游戏的各种诟病却让这款原本素质还不错的作品布满瑕疵。时隔一年之后，《秋叶原之旅》强势回归，除了修复了之前作品的大量问题之外，更是增加了不少全新内容，之前没有体验过的玩家这次可不要错过了哦。

A·AVG 动作冒险

秋叶原之旅 加强版
AKIBA'S TRIP PLUS

Acquire	2012年6月14日	日版
3990日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上

秋叶原街道的战斗重新上演

操作说明	
方向键	移动视角/选择地点（大地图）
滑杆	角色移动/选择地点（大地图）
□	中段攻击/骚扰（非战斗时）
△	上段攻击/骚扰（非战斗时）
○	下段攻击/对话（非战斗时）
×	跳跃
L	战斗时拿出或收起武器
R	防御/视角复位
SELECT	使用照相机（非战斗时）
START	调出菜单

菜单简介	
1	查看角色情报
2	社交网络，关于游戏里的一些内容都会在这里集中讨论
3	查看角色技能
4	查看任务
5	查看邮件
6	相机
7	查看游戏系统知识
8	查看或使用道具
9	设定

脱衣

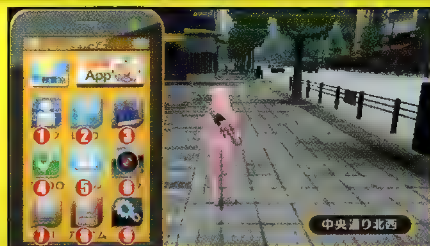
脱衣是本作的核心系统，无论对方是人类还是吸血鬼都可以实现脱衣这一动作，只不过将吸血鬼的衣服脱完后他们会炭化，而将普通人的衣服脱光后他们会摆出害羞的姿势后逃走。对方的服装分为可脱和不可脱，这一点可以在照相模式里进行确认，可脱的服装脱掉后归自己所有，不可脱的服装会以撕碎的方式从对手身上强行拆除，自然也就无法获得。在部分商店里购买了脱衣指南（技能书）后，可脱的服装类型也会随之增加。

照相模式

在非战斗状态下按SELECT键可进入照相模式。长按△键可以锁定距离较近的人物，此时可以看到此人物穿着的衣物的名称，黄色代表可脱，红色表示不可脱。剧情推进到一定程度后，照相机搭载可辨别吸血鬼的能力，按○键为照相，不过吸血鬼是不会出现在相片里的，这也是辨认吸血鬼的惟一方法，通过照相发现吸血鬼后就可以和它们对话并进入战斗。每次照相后需要进行一段时间的充电，充电期间虽然也可以照相，但无法辨别吸血鬼。

战斗

游戏中几乎可以和所有人进行战斗，如果是吸血鬼可以通过照相的方式来进入战斗，普通人的话可以通过按□或△键进行骚扰来触发战斗，在战斗中攻击到路人时，大部分人也会立刻参与战斗。游戏中的路人分为秋叶原市民、NIRO和吸血鬼三大势力，如果频繁攻击一类人，他们的好感度就会降低，秋叶原市民看到主角就会逃跑，而NIRO和吸血鬼则会主动对主角出手。在战斗时首先要通过上、中、下段攻击来破坏对应部位服装的耐久度，当服装变红时会有对应按键的提示，这就表示可以脱衣了，此时长按对应按键主角就会做出脱衣的动作，命中敌人后就可以成功脱衣了。当对手有多处服装耐久度比较低时，成功脱衣后会进入连锁脱衣模式，对应的按键会以比较快的速度从4个方向往画面中央移动，最终合体为一个按键，在这个按键完成合体前或者在合体的瞬间正确按下后就可以继续脱衣，按键合体的时间比较快，相当考验玩家的眼力和反应速度。

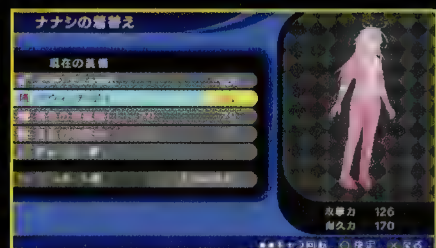


店铺

游戏以现实中的秋叶原为舞台，其中的各种店铺在现实世界中都有对应的原型，这次的加强版更是收录了2012年秋叶原街道的实景，这也是本作吸引阿宅们游玩的一大理由。在游戏中，店铺里主要贩卖的是各种服装和道具，其中可以脱掉对应人群衣服和各种攻击型技能书要优先购买（在店铺中选择“奥义、技书”一栏），特别是攻击型技能，这直接关系到攻击连击数和技能的发动。技能分为素手、片手和双手，前期钱比较少的情况下建议先精通其中一种，然后换上对应的武器来作战，这里推荐速度较快、攻击距离远的片手。

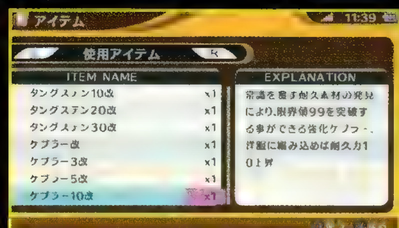
服装

游戏中服装的种类非常多，部分服装可以在店铺里购买，但大部分都需要从别人身上脱下来，当然这需要先学会针对各类型角色的脱衣技巧，否则脱衣时只能将服装撕成碎片。服装除了好看外，也相当于主角的防具，每件服装都有防御力这一概念，可以使用特定的道具让服装或武器升级来提高质量，在普通难度下，防御力提高后即使面对最终BOSS也毫无压力。



强化装备

在游戏中，可以使用特定的道具来强化武器和服装。用于强化装备的道具除了可以通过斗技场、完成任务来获得外，还可以将已经强化过的武器卖到“里通り”的“ジャング屋”，然后就可以在这里买到武器或服装的强化道具。



妹妹的房间

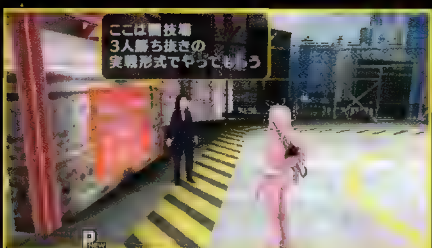
游戏进行到一定程度时会开启妹妹的房间，在这里玩家可以把获得的服装让妹妹进行试穿，然后自己从多方位、多角度欣赏，当然这一切都是建立在金钱的基础上。一开始妹妹的好感度较低，但只要不断给钱（让妹妹试穿衣服或直接给钱都行）就能慢慢提升妹妹的好感度，最后甚至还可以达成妹结局。

警察

部分街道有警察四处巡逻，如果在警察面前战斗会被逮捕，直接攻击警察会遭到反击。警察的攻击力非常高，前期和警察战斗几乎等于找死，服装被破坏到一定程度后就会被逮捕，之后需要缴纳罚款。

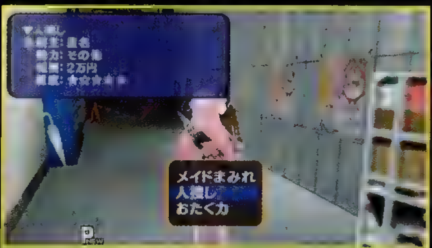
斗技场

与“屋上”的下仆对话，选择“ご所望です”就可以进行斗技场的挑战了，每次挑战需要连续打倒三个敌人，完成挑战后斗技场等级提升，并且可以获得金钱奖励。A级以上难度的敌人攻击力非常高，基本被碰到一下衣服就被打成可脱状态了，因此准备些道具再来挑战比较保险。斗技场完成高等级挑战后的奖金数额非常庞大，是赚钱的好去处，每完成一次挑战后需要离开“屋上”再重新进入才能进行下一个等级的挑战。



分支任务

流程进行到一定程度后开启分支任务系统，在“里通り”左侧巷子里的情报屋那里便可以接受分支任务，一次最多可接三个任务。完成任务后不但可以获得金钱和道具奖励，对应势力的好感度也会增加。



与前作的不同之处

1.剧情对话全语音化。
2.脱光衣服时的羞耻音数量增加。
3.双胞胎偶像的新曲“VANITY VAMP”以动画的形式在游戏中呈现。
4.街道采用了最新的实景，“SEGA秋叶原店”等设施在游戏中出现。
5.部分角色的3D建模进行了修改，更加接近其2D形象了。
6.分支任务数量在前作的2倍以上。
7.增加了服装和武器的数量，具体为服装增加95种，武器增加16种。
8.追加了新难度“ホリックモード”（需要“ヲタク”通关后出现），这个难度下主要登场角色的装束全部采用新颜色，敌人的强度可以用逆天来形容，武器和防具的强化程度在500以上再来挑战比较合适。
9.读盘时间缩短、人数较多时战斗不再出现拖慢现象。
10.主要角色追加专属战斗动作。

11.追加UFO抓娃娃机、IT魔女射击等迷你游戏。
12.新加入了图鉴功能，玩家可以随时查看已经收集到的武器和服装。此外，还可以将自己喜欢的单独挑出来加入到收藏目录方便查阅。
13.《秋叶原之旅》的DLC内容初期开放。
14.装备最大强化值由前作的99变为999。
15.前作中不怎么好用的范围攻击在本作中得到了改善。

文 半夏

SLG 模拟·育成恋爱

心跳回忆女生版 珍藏版 第三个故事

Konami | 日版

6090日元 | 无对应周边 | 推荐玩家年龄

“《心跳回忆 女生版》系列”是Konami于2009年在NDS平台推出的女性向恋爱游戏，本作是《心跳回忆 女生版 第三个故事》的PSP移植版，添加全新的Live 2D在保留原有故事路线的基础上还添加了全新的路线，隐藏角色也都得到保留，内容可谓十分丰富，怎么才能更有效率地度过令人心跳的3年呢？下面就让我们一起看一下吧。

系统详解

界面说明

1.生活安排，可以进行学习、运动、参加俱乐部等活动提升各项基本数值，也可以选择睡觉缓解压力。

2.电话，休息日的时候会出现这个选项，可以打电话给男生进行约会邀约；打电话给女生询问男生的好感度或者时尚问题；打电话给商店开始或停止打工。

3.约会/外出进行购物，购物结束后有机会遇到不同的角色发生不同的事件哦，约会选项在有约会行程的时候会出现。

4.换装，可以在这里进行服装的更换和搭配，注意电脑提示的流行趋势再加上统一风格的服装，就能提升时尚等级。

5.电脑，在这里可以确认新开约会地点、当周运势以及流行时尚。

6.设定，能够更改音乐、背景、文字速度等设定。

7.日历，可以查看每月行程安排。

8.邮件，能够不定时收到朋友以及商店更新的邮件。

9.存档和读档。

10.主人公各项数值资料。

11.主人公房间背景，不同的房间类型对主人公初始数值有所影响。

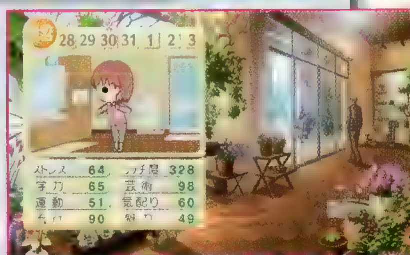
12.当前日期。

基本流程

游戏共三年时间，三年内和男主角们发展感情，最后在毕业式那天迎来结局。为达到这一目标主人公需合理安排时间，在平日学习、打工增加自身各项数值与积攒金钱，休息的时候可以打电话给男主角进行约会邀约，或者出门逛街购买服装触发事件。在三年的时间里穿插着各种有趣的事件，包括新年、圣诞等假日，以及课外教学、文化祭等学校活动，让玩家的日常生活不会感到无聊。

关于基础数值

游戏中女主角的基础数值关系着和男主角好感度的提升，以及能否迎来满意的最终结局，十分重要，因此日常生活中一定不能忽视基础数值的提升。在最初房间类型的选择时会决定人物的起始数值，可以根据后文所需攻略的男主角要求进行选择，具体见下表：



屋子类型	学力	艺术	运动	气配	流行	魅力
1:シンプル	60	45	35	30	40	50
2:ゴージャス	40	60	35	30	50	45
3:ポップ	35	50	40	30	60	45
4:和风	40	35	60	40	35	50
5:姬系	45	40	45	50	40	40
6:モダン	35	40	50	30	45	60

各项数值可以通过平常各项行动，例如学习、打工、俱乐部活动、文化祭等等进行提升。每周的占卜运势决定了日常行动的成功率，成功进行某项活动的话数值提升比较多，失败则比较少，如果戴着占卜提示中的幸运物的话能够稍微提高成功率。在和角色好感度高时进行某些行动，相关角色会陪玩家一起，此时成功率也能稍微提高，另外休息日时进行学习类行动能够4倍提升各项数值，因此要合理利用没有约会的休息日。同时要注意利用存档/读档功能，如果一周活动失败较多最好读档重来，不然很可能在最后因为数值不够而无法迎来结局。各项活动对数值的具体影响见下表：

行动	提升数值	下降数值	可能出现的陪同角色	对应占卜运势
寝る	–	ストレス、其他全部	–	健康
勉强	学力、艺术、流行、ストレス	运动、魅力	琉夏、新名、绀野（到第2年为止）	勉强
绘を描く	艺术、流行、学力、ストレス	运动、气配	琥一、设乐（到第2年为止）	勉强
运动	运动、气配、ストレス	魅力、学力、艺术	琉夏、琥一、不二山	健康
杂志を读む	流行、魅力、艺术、ストレス	学力、气配	琉夏、新名	行乐
おしゃれ	魅力、流行、艺术、ストレス	气配、运动、学力	–	恋爱
みよと游ぶ	学力、艺术、气配、ストレス	运动、流行	みよ	行乐
カレンと游ぶ	流行、魅力、气配、ストレス	学力、艺术	カレン	行乐
文化祭	全部、ストレス	–	–	勉强
野球部	运动、气配、ストレス	艺术、流行、魅力	–	–
テニス部	艺术、运动、气配、魅力、ストレス	学力	–	–
バレ–部	运动、气配、ストレス	学力	カレン	–
新体操部	运动、艺术、气配、魅力、ストレス	学力	–	–
吹奏乐部	学力、艺术、气配、ストレス	运动	设乐（到第2年为止）、冰室	–
美术部	艺术、气配、流行、ストレス	运动	みよ	–
手艺部	艺术、气配、流行、ストレス	运动、魅力	–	–
生徒会部	学力、艺术、气配、ストレス	运动、魅力	绀野（到第2年为止）	–
柔道部	运动、气配、ストレス	流行、魅力	不二山、新名	–

关于压力（ストレス）

在进行各项活动时会积攒一定的压力（ストレス），压力高的话各个活动的成功率会下降，达到100时主人公会生病被迫休息养病什么都不能做，因此在压力大时应及时注意选择能够减少压力的活动。回复压力的活动大多会使其他数值减少，因此建议在压力超过90之后再进行一周的恢复，或者在占卜结果非常不好时进行休息。某些特定的活动例如新年参拜等等也能减少压力。

关于占卜

在电脑中不只可以查看最新的约会地点，还可以查询未来一个月的运势，运势会影响进行各项行动的成功率，另外在运势最下方的“今季のハッピ-アイテム”表示的是本周的幸运物，携带能够增加成功率。不同的血型也会对运势产生影响，A、B型运势最低的情况比较少，一般连续从运势普通到运势很高，推荐目标是除了樱井兄弟之外的4位男主角的玩家选择。O型会出现连续两周运势很低，但相对的也会有连续两周运势很高，推荐目标是樱井兄弟的玩家选择。AB型则没有什么规律，运势高低十分混杂，有时会全都运势很高，有时会全部运势很低，推荐对自己的运气有信心的玩家尝试。

打工（アルバイト）

玩家购买服装、礼物都需要リッチ，在房间主角各项数值表格能看到当前所持リッチ（リッチ度），每个月主角会自动获得10リッチ零花钱，每年新年有50リッチ红包，不过这些远远不够各种开销，这时可以选择打工。在满足打工所需基本数值后，会收到出现打工的提示邮件之后，可以在星期日（休息日不可以）打电话给商店进行应征，之后每周就会自动进行打工，想要取消打工也需要在星期日（休息日不可以）打电话去取消，打工有隐藏的熟练度数值，后期熟练度高能够获得较高工资，打工也会失败，失败的话没有工资。工资会在下个月1日自动结算。打工会有不同的属性加减，具体出现方法及属性变化见下表：

打工地点	学力	艺术	运动	气配	流行	魅力	工作日	同事	出现条件条件
花屋アンネリ-	↑	↑	↑	↑	–	–	火・木	琉夏	学力50、气配50
スタリオン石油	↓	↓	↑	↑	↑	–	水・金	琥一	运动60、气配50
はばたきプ-ル	↓	–	↑	↑	↑	–	火・木	不二山	运动50、魅力50、气配50
コンビニエンスハロゲン	↑	–	↑	↑	↑	–	水・金	新名	气配70、第2年4月6日以后
洋果子アナスタシア	↓	↓	↑	↑	↑	↑	火・木	宇贺神	流行60、气配50
杂货屋シモン	↓	↑	–	↑	↑	↑	火・木	花椿	艺术60、气配50
ゲ-ム会社・爱桥	↓	↓	↓	↓	↓	↓	月～土	–	第2年6月以后

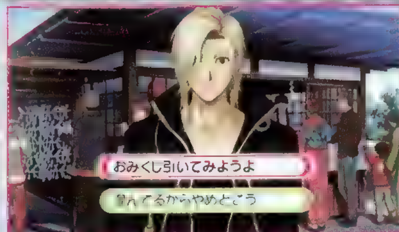
时尚

在换衣界面左下角能够看到FASHION LV的数值，表示主角当前时尚等级。时尚等级提高后打电话给花椿カレン能够得知男主角喜好、厌恶的时尚属性，同时时尚等级越高越容易搭配出带属性的服装。达到5级时能够从花椿カレン那得到奖励物品，奖励物品可以继承，具体见下：

次数	获得物品	效果
第1次	真っ赤なワンピ	外出时更容易发生事件
第2次	ガチンコはちまき	体育祭更容易取得成功
第3次	香水	使用的话在约会等待过程中肯定会被搭讪
第4次	サンタドレス	圣诞派对时大家都会来
第5次	女王养成ギブス	开始佩戴是各项数值不容易上升，但是长期之后再取下的话数值会突然激增

时尚等级的提升的最快方法是从第一年6月开始，在休息日时穿着当前的流行服饰出门，和花椿カレン相遇后会得到她的赞赏，以此来提升时尚等级。也可以在和男主角约会过程中累积高评价来提升时尚等级，不过这样比较慢，推荐使用前者。

关于约会



游戏中只要男主角登场后就会自动获得他的电话，休息日时可以打电话进行邀约。不同的季节有不同的约会地点，一些特殊的演剧、活动、展出等等要在确认过电脑情报后才会开启，有的男主角对某些活动可是很不擅长的（例如设乐前辈不擅长体育活动），一定要合理安排。对方同意之后到了约会当天选择约会选项就会自动出门约会，出门之前需按照男主角喜好和流行改变当前穿着，合理的穿着能给对方留下好印象。约会对话时画面右上角出现出现“Approch”标志后，可以使用滑杆靠近男主角，进入到接近模。

约会地点

游戏的约会地点十分丰富，很多地点都是限定时间的，比如夏季限定的海滨浴场、烟火大会等等，即使是常规约会地点每个月也会有所不同，例如展会展出的变化、上映电影的变化等等，玩家可以在电脑上查看约会地点的最新情报（注意只有查看后才能在邀约中显示出来），下面仅列出电影和展会不同主角的喜好程度供玩家参考，具体约会地点的喜好见后文角色说明，◎○△×表示喜好程度由高到低。

电影

第1年4/1～5/31	月并学园物语	青春映画	×	◎	○	–	◎	×
第1年6/1～8/31	USHIRO～丑牢～	恐怖映画	◎	×	○	–	○	◎
第1年9/1～11/30	大陨石	SF	×	○	×	–	△	○
第1年12/1～2/28	とんがりボウシ	魔法アニメ	○	×	△	–	○	×
第1年3/1～5/31	リ-サル・マジシャン2	コメディ	△	△	△	○	◎	×
第2年6/1～8/31	HEAVY METAL COBRA	アクション	◎	○	◎	○	×	○
第2年9/1～11/30	ホワイト・タウン	ヒュ-マンドラマ	×	○	×	△	×	△
第2年12/1～2/28	抱拥の季节	ラブロマンス	×	×	×	◎	×	○
第2年3/1～5/31	レッドトレ-サ-7000	カ-アクション	○	◎	○	○	△	×
第3年6/1～8/31	チエルシ-の悩み	フランス映画	△	△	×	○	×	△
第3年9/1～11/30	流冰物语～迷子のアザラシ～	ドキュメンタリ-	△	×	△	○	○	○
第3年12/1～2/28	グレ-ト・ウイザ-ド	ファンタジ-	○	×	○	△	△	△

展会

KCH交响乐团（4月、10月）	クラシック	◎	×	◎	×	△	×
とんがりボ-ズ（5月、11月）	格斗技	◎	◎	◎	○	×	×
はばたきロックフエスタ（7月）	ロック	◎	×	×	△	×	△
お笑いジャイアント（8月、12月）	お笑いライブ	×	×	△	○	◎	×
シルク・ド・リュ-ン（9月、3月）	サ-カス	◎	○	◎	×	◎	◎
TRAN-SPARK（2月）	トランス	△	×	△	◎	×	△

接近模式（Approch）

接近模式就是NDS版中的触摸模式，进入该模式后可以选择按动按键来和男主角互动，具体按键对应如下：

按键方式	行动
短按○键	微笑
长按○键	凝视
短按△键	抚摸
长按△键	牵手
短按□键	恶作剧
长按□键	欺负
滑杆	紧贴/远离

最初好感度不够的时候只能按○键，如果在合适的时机成功地触摸，会在画面右上角会显示出星星标志，星星满了之后其他按键会逐渐开放。好感度提高之后可以使用滑杆接近男主角，做更亲密的动作。根据触摸方式和时机的不同会得到不同的心数（也就是亲密度），想要取得更多的心数需要在力道条走到70%左右按下。约会过程中画面左上角的心形是对方此时的心情，如果太过靠近会使对方紧张，心形变成紫色，想要回复需要在心形涨到最大时按下任何互动按键以发动“CRITICAL”使气氛恢复。接近模式能够使亲密度上升，对攻略角色所需的好感度没有影响，也就是如果只是想取得普通结局一次都不进入接近模式也没关系。但是想要取得“朋友告白”结局则需要亲密度，另外亲密度影响能否发生大接近模式。

大接近模式（ExApproch）

好感度在“好き”以上，约会过程中积攒了很多表示亲密度的心，进行了追加约会后有机会进入到“大接近模式（ExApproch）”，大接近模式下不限制触摸次数，可以任意触摸男主角，增加右上角的心形槽，满了之后会有特殊台词发生，注意使用同一动作会使效果减少，要几种动作反复进行。大接近模式一般的流程是在约会结束后进行追加约会（限定傍晚，此时发生大接近），亲密度增加到40%以上就会进入夜晚约会（再次发生大接近），好感度达100%完成大接近能够听到告白对话，80%以上能够有选项对话，80%以下则为普通回到自己家。在进行大接近模式时，虽然看上去毫无规律可循其实可以结合星星数进行调整，有可能有以下几种情况发生：出现3颗星星表示按键正确，但是按键长短错了需要更改；出现2颗星星表示按键长短正确，按键错了；出现1颗星星表示按键和长短都不正确。

天使＆小恶魔

本作全新添加的系统，根据玩家平日服装的穿着、在约会过程中的选项、接触模式下的行动等等都会改变天使/小恶魔度，最初其数值为不可见，当达到一定等级后在房间主人公数值上方会显示天使/小恶魔图标。天使/小恶魔不同模式下男主角对主角说话语气、触摸的反应、部分约会选项都会有所不同。身为天使的女主角会比较让人怜爱，最后会得到男主角公主抱结局，而小恶魔女主角会显得有一点欺负人，男主角们的态度比较顺从，最后会得到亲吻结局。小恶魔路线有一定难度推荐玩家熟悉游戏操作之后再进行尝试。

三角关系

游戏中可以同时和2名男主角交往引发三角关系，具体为：琉夏和琥一、不二山和新名、绀野和设乐，三角关系在第2年6月6日以后才会发生，需要和两位男主角好感度都在普通以上，且都至少约会过1次。这样在周末如果收到三个人一起游玩的电话接受之后表示三角关系成立，拒绝两次后三角关系就不会再出现。不会同时出现两组三角关系，但是一组破裂后可以和其他组发生。三角关系发生后能够进行3人约会，以及双人大接近（在大接近模式时需要切换目标同时接近两个人）等特殊事件。三角关系发生后有可能有以下几种结局：

1.自然消除，一段时间不进行三人约会就会自然消除。

2.被好感度低的角色拒绝，在三角关系中一直和某一人约会，另一人好感度过低，三角关系就会自然解除。

3.引发对立关系，对立关系是能否取得三人结局的重要条件，后文会详细说明。

对立关系

在第三年6月到11月，如果有三角关系，且和两个人的好感度都在“好き”以上，就会引发对立关系。对立关系发生后不能进行三人约会，保持对立的两个人最后不能和女主角迎来普通结局。想要消除对立关系可以有两种方式，一种是和其中一个人约会最后心数较高的人会和女主角发生事件，最后能得到告白结局，或者和两个人分别约会，双方心数相同的话就能发生事件从而和好引发三人结局。

角色登场条件

游戏中共有六位男主角，除了樱井兄弟外均需要满足一定条件才能登场，具体见下：

角色	登场条件	期限
樱井琉夏	自动登场	–
樱井琥一	自动登场	–
不二山岚	方法1：运动达一定数值以上	到第3年4月为止
	方法2：参加プ-ル监视员的打工	–
新名旬平	方法1：第2年以后流行达以上	–
	方法2：第1年流行达一定数值以上外出时会遇到，之后第2年4月入学式时自动登场	–
	方法3：在コンビニ打工	–
绀野玉绪	方法1：学力达一定数值以上以上	第2年寒假前
	方法2：加入学生会	第2年寒假前
设乐圣司	艺术达一定数值以上以上	到第2年2月为止

表中所说的一定数值并不是固定不变的，而是由游戏进行的年份、已经登场的人数来决定的，第一年4月开始每经过一个月数值就会增加1，另外已经有其他角色登场的话数值也会增加。例如第一年5月学力达56绀野就会登场，但是假如这之前设乐、新名已经登场，那么学历就需要增长到81绀野才会登场。具体见下表：

月份	第1年		第2年		第3年	
	第1、2人登场	第3、4人登场	第1、2人登场	第3、4人登场	第1、2人登场	第3、4人登场
4月	55	80	67	92	79	104
5月	56	81	68	93	78	105
6月	57	82	69	94	79	106
7月	58	83	70	95	80	107
8月	假期，无人登场					
9月	60	85	72	97	82	109
10月	61	86	73	98	83	110
11月	62	87	74	99	84	111
12月	63	88	75	100	85	112
1月	64	89	76	101	86	113
2月	65	90	77	102	87	114
3月	66	91	78	103	–	–

除了以上五位角色，PSP版中还有若干隐藏角色以及全新角色莲见达也，和他们有关的事件发生条件如下：

姓名	条件
蓝泽秋吾	第2年10～12月在电脑确认了消息后，外出去商店街购物（第2次购物一定要是在商店街）后发生事件。
春日太阳	第2年9月26日之前加入野球部，9月27～30日发生限定事件（气配45以上）
平健太	第2轮游戏会出现，在入学式时教室内使用□键看他2次
大迫力	第1年时发生考试补习事件
莲见达也	魅力值在200以上时第2年1月以后外出会遇到，魅力值在200以下100以上时在第2年3月以后外出遇到

结局说明

三年的时间结束后主人公将迎来多种多样的结局，和男主角将有第1结局、第2结局、三人第1结局、三人第2结局、朋友告白、朋友结局5种，而不能满足和男主角结局条件的就会进入和女朋友的朋友结局。另外根据女主角各项数值的不同，最后会有升学或者事业结局。

和男主角的第1结局需没有发生三角关系或者三角关系已经解除之后，和男主角感情评价在好き以上；约会回数在5次以上；达成下表内数值条件才会发生。

	学力	艺术	运动	气配	流行	魅力
樱井琉夏	150	–	150	150	150	–
樱井琥一	–	150	150	150	–	70
不二山岚	–	–	200	150	–	–
新名旬平	150	–	–	–	200	–
绀野玉绪	200	–	–	150	–	–
设乐圣司	–	200	–	–	–	150

和男主角的第2结局需要发生三角关系对立并从两者中选择其一

之后，和男主角感情评价在好き以上；约会回数在5次以上；达成下表内数值条件才会发生。

	学力	艺术	运动	气配	流行	魅力
樱井琉夏	75	–	75	75	75	–
樱井琥一	–	75	75	75	–	35
不二山岚	–	–	100	75	–	–
新名旬平	75	–	–	–	100	–
绀野玉绪	100	–	–	75	–	–
设乐圣司	–	100	–	–	–	75

和两名男主角发生三角关系，之后发生过对立但和平解决或者没有发生对立，就会迎来三人第1结局。和两名男主角发生三角关系但是没有发生过对立，两个人的约会次数都在5次以上，满足两人结局所需数值，好感度都在好き以上就会迎来三人第2结局。朋友告白结局需要和角色处在朋友爱情状态，满足其它角色的告白条件，其它角色告白之后拒绝他，就能得到和这个角色的朋友告白结局。朋友结局，需要不符合以上所有条件，和角色有一定亲密度（接近模式中能得到亲密度），且高于和女性朋友的亲密度就能得到该结局。

游戏的结局有一定的优先度，如果同时达到某些结局的条件，会遵循优先度发生，具体如下：

三人第2结局、第2结局＞第1结局＞朋友告白结局＞隐藏角色告白结局（大迫除外）＞三人第1结局＞大迫力结局＞女性朋友结局

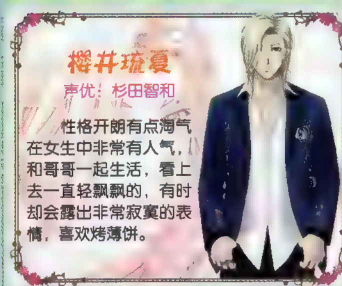
角色的优先度是：琉夏＞琥一＞不二山＞新名＞绀野＞设乐

隐藏角色优先度是：太阳＞蓝泽＞タイラ－＞大迫

主角毕业时根据不同数值还会有不同的就业出路，其中想要进入一流大学需要学历、艺术在150以上，想要成为一流的商人需要学历、艺术在150以上，流行、魅力在100以上。如果大学考试失败也会有如下结局：

条件	出路
学力最高	专门学校
艺术最高	插画家
运动最高	以成为一流的运动员为目标而展开特训
气配最高	保育士
流行最高	媒体关系的工作
魅力最高	艺能界出道
全属性低大学考试失败	预备校生
全属性低就职考试失败	自由人

角色攻略



喜好

喜欢的约会场所：ゲームセンター、游园地、はばたき城（天守阁）、水族馆（イルカショー、水中トンネル）、动物园（通常展示）、カラオケ、临海公园（炼瓦道以外）、牧场、植物园、海水浴、花火大会、スキー、スケート。

不喜欢的约会场所：海边の散步（冬）、森林公园（冬）、博物馆（常设展）、动物园（わんにゃん）、プラネタリウム。

喜欢的服装类型：ガーリー＞Uナチュラル＞ナチュラル＞キュート・Uキュート＞セクシー＝アクティブ＝シック＞ビビッド。

喜欢的泳衣类型：ガーリー、ウルトラナチュラル、キュート、ウルトラキュート、お姐系。

喜欢的颜色：水蓝。

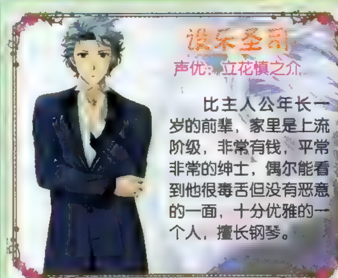
喜欢的巧克力属性：ナチュラル、キュート。

喜欢的称呼：普通以上：琉夏くん、ルカ；友好以上：琉夏ちゃん、るぅ；好き以上：琉夏たん、ダーリン；讨厌：樱井弟、樱井くん、王子。

喜欢的生日礼物：第一年：ホットケーキ型の丸い置き时计；第二年：ガチレッドのレンジャースーツマーク；第三年：イルカのオブジェ；圣诞节：お果子山盛りサンタブーツ、クリスマスリース。

攻略要点

和他的结局主要需要主要提升学力、运动、流行、气配四项数值，其中气配最为重要，如果取得不错的考试成绩会比较容易提升他的好感度，推荐选择第5种房间类型，去花店打工。



喜好

喜欢的约会场所：はばたき山（红叶）、プラネタリウム、水族馆。

不喜欢的约会场所：ゲームセンター、温水プール、海（海水浴・夏）。

喜欢的服装类型：モード（ビビッド＋シック）＞シック＞ウルトラシック＞ビビッド＞アクティブ。

喜欢的泳装类型：シック、ビビッド。

喜欢的颜色：紫色。

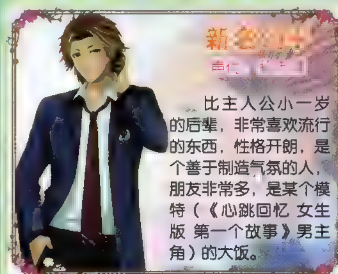
喜欢的巧克力属性：クール、スマート。

喜欢的称呼：普通以上：设乐先辈、设乐さん；友好以上：圣司先辈；好き以上：圣司さん、圣司、セージくん；讨厌：ダーリン、セイちゃん、神童。

喜欢的生日礼物：第一年：魔法のランプ风ティーポット；第二年：テイキドール；第三年：古い乐谱；圣诞节：サンドピクチャー、おもちゃのテルミン。

攻略要点

结局主要需要艺术和魅力的数值，不需要运动，但是考试成绩靠前有利于提升好感度，约会比较容易提升好感度，反之如果长时间不理好感度也很容易下降，俱乐部活动推荐参加吹奏乐。



喜好

喜欢的约会场所：ゲームセンター、カラオケBOX、ライブハウス、ボウリング场（ボウリング）、游园地（メリーゴーランド、ゴーカート、ナイトパレード）、动物园（わんにゃんハウス）、はばたき山（スキー）、森林公园（花见、夏、冬）、博物馆（宝石展）、スケート场、临海公园（波止场）、海边の散步、花火大会、イベントホール（TRANSPARK）、映画馆（抱拥の季节）。

不喜欢的约会场所：游园地（ジェットコースター、お化け屋敷）、はばたき城（天守阁）、プラネタリウム、イベントホール（シルク・ド・リューン）。

喜欢的服装类型：小恶魔（キュート＆セクシー）＝ワイルド（ビビッド＆セクシー）＝セクシー＞キュート＞ナチュラル。

喜欢的泳衣类型：セクシー。

喜欢的颜色：粉色。

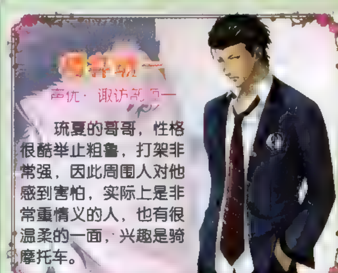
喜欢的巧克力属性：キュート、ファンキー。

喜欢的称呼：普通以上：新名くん、ニーナ；友好以上：ジュン、旬平；好き以上：旬平くん、ペー、ペーちゃん；讨厌：ジュンちゃん、新名さん。

喜欢的生日礼物：第二年：叶月珪ポスター；第三年：ゾウの"こな美"のぬいぐるみ；圣诞节：キラキラのストラップ、ゴージャスラバライト。

攻略要点

注意提升学力和流行数值，为了日后触发事件第一年时可以选择在柔道部活动，并周末出门以触发他的相关事件，推荐打工地点是コンビニ，和不二山岚的相关事件比较多。



喜好

喜欢的约会场所：はばたき山（红叶狩り、スキー）、游园地（ゴーカート、ジェットコースター、ナイトパレード）、牧场、ボウリング场（ボウリング、ダーツ）、博物馆（ビンテージバイク展）、森林公园（花见、冬）、フリーマーケット、临海公园（炼瓦道）、プラネタリウム、花火大会、海边の散步、イベントホール（とんがりポーズ）、映画（月井学园物语、レッドトレ－

サ-7000）。

不喜欢的约会场所：游园地（观览车、お化け屋敷）、カラオケBOX、ゲームセンター、スケート场、临海公园（波止场）、イベントホール（KCH交响乐团、はばたきロックフェスタ、TRAN-SPARK）、映画（USHIRO、とんがりボウシと魔法の365にち、抱拥の季节、グレート・ウイザード）。

喜欢的服装类型：ワイルド＞ウルトラビビッド＞ビビッド＞セクシー＞アクティブ＝ナチュラル＝シック＞キュート。

喜欢的泳衣类型：ビビッド、ワイルド。

喜欢的颜色：橘黄色。

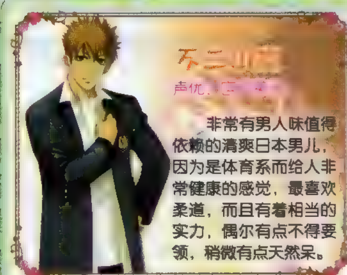
喜欢的巧克力属性：ポップ、ワイルド。

喜欢的称呼：普通以上：琥一くん、コウくん；友好以上：コウ、琥一；好き以上：コウちゃん、アニキ、旦那；讨厌：樱井くん、樱井兄。

喜欢的生日礼物：第一年：ダーツ盘；第二年：B级バイク映画のポスター；第三年：トラのオブジェ；圣诞节：アンティークラジオ、LED电球付きキーホルダー。

攻略要点

琥一的数值要求偏向全方面，除了学力和流行外都需要，魅力比较重要，推荐选择第4种房间类型，俱乐部活动选择运动类的特别是新体操部。推荐打工地点是能够触发一个事件的スタリオン石油，但是这里会使艺术下降一定要注意。



喜好

喜欢的约会场所：游园地（ジェットコースター、ゴーカート、お化け屋敷）、はばたき城（天守阁）、动物园（わんにゃんハウス）、牧场、ボウリング场（ボウリング）、森林公园（花见、秋）、スケート场、温水プール、博物馆（宝石展）、水族馆（イルカショー）、花火大会、イベントホール（KCH交响乐团、とんがりボーズ、シルク・ド・リューン）、映画（HEAVY METAL COBRA）。

不喜欢的约会场所：游园地（メリーゴーランド、观览车）、临海公园（炼瓦道）、ライブハウス、イベントホール（はばたきロックフェスタ、TRAN-SPARK）、映画（大陨石、ホワイト・タウン、抱拥の季节、チェルシーの悩み）。

喜欢的服装类型：スポーティ＝ウルトラアクティブ＝アクティブ＞ビビッド＞ワイルド＞シック。

喜欢的颜色：蓝色。

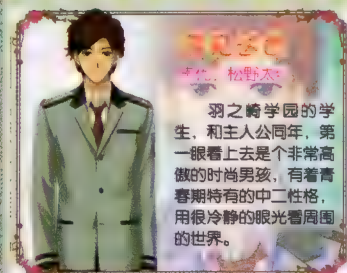
喜欢的巧克力属性：クール、ワイルド。

喜欢的称呼：普通以上：不二山くん、二山；友好以上：岚くん、岚さん；好き以上：岚、あなた；讨厌：师匠、ヤマアラシ、柔道くん。

喜欢的生日礼物：第一年：木雕りの大熊猫；第二年：古い书轴；第三年：菊の钵植え；圣诞节：アルパカのぬいぐるみ、高级プロテイン。

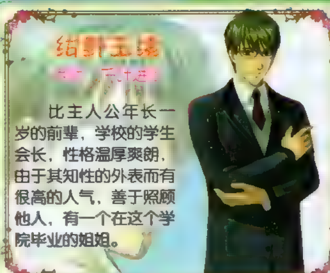
攻略要点

虽然不加入柔道部也能攻略他，但是会触发的事件很少，推荐加入柔道部，而打工推荐选择はばたきプール。结局主要需求数值是运动和气配，注意提升这两个其他也不要太低就好，第一年最好多进行柔道部活动，以此引发事件增加好感度。约会时选择能让气氛高涨的开朗活泼的对话比较好，新名登场后他的事件也会增多。



攻略要点

符合前文介绍过的莲见的出场条件时就能遇到他，最初的CG是他初登场的黑色服装，在几次遇见之后会发生白色服装事件。和他的对话都会有天使和小恶魔度，和他的结局共有3个，普通结局、天使结局、小恶魔结局，均由发生事件的选项决定。而所需的基础数值主要是魅力，其他数值也最好兼顾。



喜好

喜欢的约会场所：はばたき山（スキー）、はばたき城（展示コーナー）、游园地（ジェットコースター、观览车）、牧场、动物园（通常）、森林公园（花见、春）、博物馆（常设展示、宝石展、印象派绘画展、三原色展）、海（青の洞窟、海边の散步）、临海公园（波止场）、花火大会、プラネタリウム、映画（月井学园物语、リーサルマジシャン2）、イベントホール（お笑いジャイアント、シルク・ド・リューン）。

不喜欢的约会场所：カラオケBOX、温水プール、博物馆（ビンテージバイク展）、映画（HEAVY METAL COBRA、ホワイト・タウン、抱拥の季节、チェルシーの悩み）、イベントホール（とんがりボーズ、はばたきロックフェスタ、TRAN-SPARK）。

喜欢的服装类型：お姐系＞ウルトラキュート＞キュート＞シック＞ビビッド＝アクティブ＝ナチュラル＞セクシー。

喜欢的泳衣类型：フリルホルタービキニ（キュート）。

喜欢的颜色：グリーン。

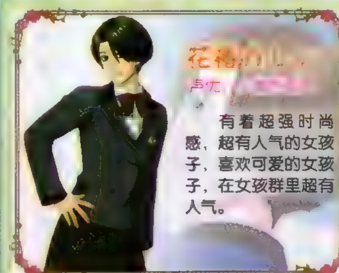
喜欢的巧克力属性：：ナチュラル、キュート。

喜欢的称呼：普通以上：绀野先辈、玉绪先辈、会长；友好以上：玉绪さん；好き以上：たまちゃん、玉绪くん；讨厌：玉绪～、おタマさん、タマ。

喜欢的生日礼物：第一年：ブリキの蒸汽机关车；第二年：寝台特急のヘッドマーク；第三年：スタンドタイプの地球仪；圣诞节：发车メロディ目觉まし时计、1/144はばたき城。

攻略要点

主要需要提高学力和气配两个数值，房间类型推荐第1种，打工推荐不会降低学力的，例如花屋等等，为了触发各项事件推荐加入学生会，关系需要到第2年夏天就要达到友好，第2年冬天在好き以上，和设乐有许多相关事件，推荐让设乐也登场。



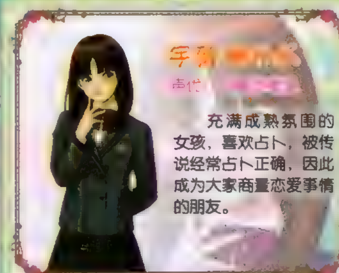
喜好

喜欢的称呼：普通以上：カレンさん、花椿さん、カレン；好き以上：カレンちゃん、お娘；讨厌：カレン样、花椿、カメリア、お娘样。

喜欢的礼物：第一年：たっぷりフリルのシュシュ；第二年：アンティークのニードルレース；第三年：ツバキのコサージュ。

攻略要点

想要取得她的友好结局，需要好感度在好き以上，和她一起玩的次数在一定次数以上，流行达到120，魅力达到60以上，不满足其他角色结局条件（宇贺神除外）。



喜好

喜欢的称呼：普通以上：宇贺神さん、ミヨ；友好以上：ミーちゃん、ミー；好き以上：みよちゃん、みよたん；讨厌：宇贺神、ウガミヨ、不思　ちゃん。

喜欢的生日礼物：第一年：AAA级パワーストーン；第二年：ポータブル天球仪；第三年：AAAAA级パワーストーン。

攻略要点

想要取得她的友好结局，需要好感度在好き以上，和她一起玩的次数在一定次数以上，艺术达到120，学力达到60以上，不满足其他角色结局条件（花椿除外）。

文 半夏

青の祓魔師 幻刻の迷宮

《青之驱魔师》为漫画家加藤和惠在日本《少年JUMP SQ》杂志连载的少年漫画，获得极高的人气后被改编成动画播放，漫画第七卷首印数量突破100万，是《少年JUMP SQ》旗下首部突破百万的作品。这次被改编成PSP游戏究竟和原作有什么不同，就让我们一起来看一下吧

AVG

青之驱魔师 幻刻的迷宫

系统详解

基本操作

按键	说明
←/→	时间轴状态时切换角色
↑/↓	时间轴状态时切换时间、场面
△	开启时间轴
○	确定、选择
□	查看会话记录
×	取消、时间轴状态时后退一层
L	取消对话框
R	快进

故事简介

驱魔班一众要进行为期一周的特别训练，训练地点是神秘的“幻刻的迷宫”，那里是一个由中世纪圣骑士制作的，能够感应驱魔能力将现象具体化的不可思议之地。满怀信心踏入迷宫的驱魔班学生殊不知早已被卷入到某个正在悄然进行的阴谋中……

人物简介

奥村燐

声优：冈本信彦、渡边名乃（幼年时期）

简介：本作的主人公，15岁少年，在南十字修道院长大。性格开朗热情，不擅长念书，但是做菜非常棒。从小就要守护弟弟雪男、尊敬自己的养父狮郎，是个注重亲情的人。可惜由于小的时候就有天生的怪力，周围的人意识到他和一般人不同对他疏远警惕，直到养父被恶魔杀死才知道自己是撒旦的儿子。为了替养父报仇立志打败撒旦，因此来到正十字学园，成为驱魔班的一员。

奥村雪男

声优：藤原启治

简介：燐的双胞胎弟弟，同样是15岁少年，性格却和燐完全相反，认真好学，沉着冷静，成绩优秀。年幼的时候非常胆小被哥哥保护，后来为了守护燐而立志成为优秀的驱魔师，从7岁开始学习驱魔技术，13岁成为最年轻的驱魔师，现担任正十字学园驱魔班教师，也就是燐的老师

杜山しえみ

声优：花泽香菜

简介：驱魔师药品商店店主的女儿，不经世事非常单纯的小女孩，性格内向不善于与人交流。最爱的祖母去世后受到极大打击，被趁虚而入的魔物附身，被奥村兄弟解救，之后决定加入驱魔班成为驱魔师，现在是燐的同学，擅长草药学。

胜吕龙士

声优：中井和哉、高木礼子（幼年）

简介：东京某寺主持的儿子，虽然染着黄发打着耳洞外表看上去十分不良，实际上却是个成绩优秀学习认真的人。他出生在有着明陀宗座主血统的家族，父亲被撒旦杀害，因此立志要打败撒旦重建寺庙，为父亲报仇，因此加入驱魔班是燐的同学。

志摩廉造

声优：游佐浩二

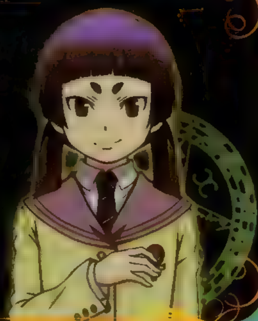
简介：燐的同学，有着明陀宗僧正血统的末子，称龙士为少主，出身京都，因此说话有很浓的京东口音，和子猫丸一样都是龙士父亲的弟子，和龙士、子猫丸一起三个人行动的时候比较多。不擅长记背经文，所以战斗中多使用锡杖。性格有些怕麻烦、轻浮，喜欢可爱的女孩子。

三轮子猫丸

声优：梶裕贵

简介：燐的同学，和志摩廉造一样都是龙士父亲的弟子，与龙士、廉造一起三个人行动的时候比较多。身材很小，擅长记背经文，希望能够成为咏唱骑士。胆子很小，在最初知道燐的身分时十分害怕，而被恶魔趁虚而入附身，被燐解救后和他和好。

神木出云



声优：喜多村英梨

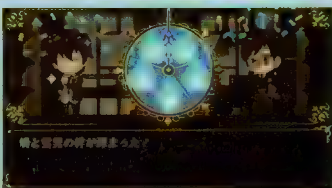
简介：燐的同学，有着巫女的血统，战斗中一次可以召唤2只白狐。学习优秀，做事认真，略微有点瞧不起人。虽然看上去性格十分恶劣，其实是个内心温柔的人，也就是傲娇。在和大家接触过程中逐渐打开心结融入到集体中，和杜山成了好朋友。

关于双主线

游戏的前进方式非常新颖，在特训的7天内，每天都需要利用奥村兄弟两条主线，玩家可以在进入时间轴状态后选择不同的时间以不同的视点来推进游戏。两个人各自做的事情，都会影响另一个人的事件，比如2点时燐采药遇到敌人打不过会GAME OVER，如果1点时雪男对子猫丸说了燐正在采药，子猫丸就会去帮忙，2点时燐就不会孤军奋战，游戏也就可以继续进行下去。每次游戏无法前进时校长梅菲斯特就会给玩家一些提示，按照提示在时间轴转换目标触发事件就能推动游戏的前进，具体见后文说明。

羁绊事件

每天结束后，奥村兄弟可以选择和任一角色发生羁绊事件，在羁绊事件中选择正确的选项能够提升两人的羁绊等级，在游戏的最后将会迎来和羁绊等级最高的角色的结局，具体选择方法见下：



燐的羁绊事件

雪男相关

1 “素直に打ち明ける”→“とりあえず謝る”

2 “山魅”→“バリヨン”

3 “そうかな、と思う”→“まあな”

4 “いいから无理すんな”→“十年ぶりぐらいじゃねえの？”

胜吕相关

1 “そういうとこ真面目だよな”→“奥が深いんだな”

2 “そっとしておく”→“よし、任せとけ”

3 “俺に真してくれよ”→“嚼石をどけてやる”

4 “分かった、俺も付き合うぜ”→“しっかりメシを食うんだ”

志摩相关

1 “轻めのラインナップを教える”→“知らないので教えない”

2 “气持ちはどうあれ、行かない”→“风吕入りに来た”

3 “わかった、俺が退治してやる”→“片付けりゃいいんだろ”

4 “お前こそ、大丈夫なのか？”→“お前だけじゃないだろ”

子猫丸相关

1 “咏唱骑士の勉强か？”→“ぼーっとする方が落ち着く”

2 “猫が好きなのか？”→“うまいもんな、牛乳”

3 “スペア持っとけば？”→“俺が雪男に賴んでみようか？”

4 “鍵のこと、ゴメン……”→“俺にまかせとけ”

しえみ相关

1 “子猫丸のおかげだと思う”→“それなら俺も兴味あるぜ”

2 “顽张ってるんだな”→“スゲー美味しそうな物がいいぜ”

3 “もしかして、しえみか？”→“ティッシュを取ってくる”

4 “何でもない、大丈夫だ”→“みんなと色んな真をしようぜ”

出云相关

1 “素直に感心する”→“他人には言わねーんだよな”

2 “巫女の血统なんだっけ？”→“气が强くねーとダメなんだよな”

3 “汚かったんだよな”→“負けず嫌いだな”

4 “もう谢ったろ、まろまゆ”→“出云、サンキューな”

雪男的羁绊事件

燐相关

1 “当时に思いをはせる”→“もちろん知ってるよ”

2 “そうだね、そうするよ”→“少しだけできてるかも”

3 “鱼の重要性を语る”→“右侧のカードを引く”

4 “问题ないさ”→“助けに来てくれてありがとう”

胜吕相关

1 “活跃を期待してます”→“ゆっくり休んで下さい”

2 “一人の时间も大切ですよね”→“にぎやかになるでしょう”

3 “美味しそうですね”→“食べますよ”

4 “ショックなのはわかります”→“まずは落ち着きましょう”

志摩相关

1 “どうぞ、构いませんよ”→“教える”

2 “率直な感想を述べる”→“一绪に买いに行く”

3 “ダメとまでは言いませんが……”→“气持ちを察して出て行く”

4 “心配なのは志摩くんの方です”→“そんなことはありませんよ”

子猫丸相关

1 “同じお寺にいたんですよね”→“真をするというよりは……”

2 “荣养も丰富ですからね”→“ウコバクじゃないですか”

3 “僕が对处しますので”→“僕が见てきます”

4 “休んで下さい”→“ありがとう……”

しえみ相关

1 “ありがとうございます”→“顽张り过ぎないで下さいね”

2 “正しい名前を覚える事も大切です”→“僕も协力しますから”

3 “少し落ち着きました”→“十分助けられています”

4 “……ありがとうございます”→“……”

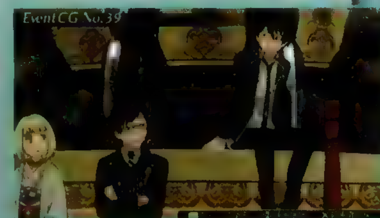
出云相关

1 “气分转换は大事だと思います”→“あまり根を诘めないように”

2 “羡われる场合もあります”→“神木さんなら大丈夫ですね”

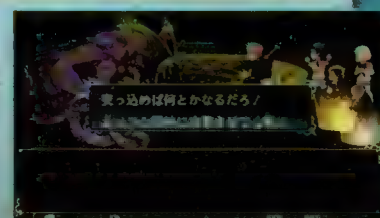
3 “严しいですか？”→“大丈夫ですよ”

4 “谢るのは　の方です”→“チームワークは大切です”



战斗

在游戏过程中会遇到一些战斗，战斗是单纯的选项战斗，需要结合当时的情况，合理选择战斗方式才能取得战斗的胜利，例如，选择和同伴配合，或者寻找对手弱点等等……具体战斗选项将在流程部分列出。



流程选项

游戏整体共分为7天，玩家要在不同的时间选择不同视点触发事件推进游戏的进行，每天结束后有羁绊事件，兄弟两人的羁绊事件都发生后可以推进一天，下面按时间顺序放出能够推进剧情的选项，如果遇到卡关无法前进就应该转换视角，当7天结束后就能迎来和羁绊值最高的角色的结局，羁绊事件的选项见前文说明。

	燐	雪男
	第1天	
PM12	–	心配なので声をかける
PM2	校舎の方……だったかな	–
PM3	–	燐はあれからどうしたか
PM5	战斗	–
	倶利伽罗で斩る	
	连续攻击をする	
PM9	羁绊事件（燐）	羁绊事件（雪男）
	第2天	
PM12	鞘付きのまま战う	–
PM1	–	战斗
		二人を注意する
		圣水投げて尸を威赫
		指示を出す
PM2	洞窟の中にはいない	出云に注意する
PM3	战斗　突っ込む	战斗　样子を见る
PM4	BOSS战	–
	头を攻击	
	子猫丸に闻いてみる	
	志摩、手传え	
PM5	–	时间がないので断った
PM8	羁绊事件（燐）	羁绊事件（雪男）
	第3天	
AM11	特に气にしない	–
PM1	志摩の意见に赞成する	–
PM3	–	先に御所へ向かわせる
		战斗
		迂闊に手出しはしない方が
		牵制しながら战おう
		使い魔の可能性は……
		头に击ち込んで、终わりだ
PM4	–	手当てを断る
PM5	BOSS战	–
	子猫丸、どうする	
	みんな、后は赖んだ	
	どこから攻めればいい?	
PM11	羁绊事件（燐）	羁绊事件（雪男）
	第4天	
AM9	–	胜呂と志摩
PM12	BOSS战	战斗
	小さいのと何が违うんだ?	候补生に战斗指示を出す
	まろまゆ、赖んだぜ	自分がオトリになろう
	全员で一气に行こうぜ	胜呂くんを待とう
PM1	わかった。赖むぜ、しえみ	–
PM2	–	黑死病の手当てをするべきか
PM4	灵の话を闻く	战斗
		エンジンを攻击
		油压ホースを攻击
		キアホックスを破坏
PM11	羁绊事件（燐）	羁绊事件（雪男）
	第5天	
AM10	みんなの考えを闻く	–
PM12	–	战斗
		目的を闻き出さなければ
		相手の动きを见极める
		奴の动きを止める术は
		足元の圣水
PM2	足元めがけて投げる	–
PM3	BOSS战	–
	魍魎は俺に任せろ!	
	このままで平气	
	みんな、やっちまおうぜ!	
PM5	第三者视点	
PM6	–	神木さんを逃がす
PM11	羁绊事件（燐）	–
	第6天	
AM7	カンに赖るのを止める	–
AM8	–	亚空间の理由を考える
AM11	战斗	战斗
	剑で突っ込んでみる	全体的に攻击だ
	重いのを一击食らわせる	攻击の速度を上げるしかない
	メッタ斩りにしてやる	ゴブリン程度に焦る必要は无い
	–	イメージを舍てよう
PM12	–	このまま样子をうかがう
PM1	–	战斗
		连射で力押しする
		铠の继ぎ目を狙う
PM2	BOSS战	–
	とにかく攻击すりゃいいんだろ	
	なんとなく真似してみる	
	シュラと同时に攻击	
PM8	羁绊事件（限定羁绊等级3以上角色）	羁绊事件（限定羁绊等级3以上角色）
	第7天	
AM8	相手を确かめようとする	声の主を确かめようとする
AM9	战斗	战斗
	ぶん殴る	そうだ、おまえは僕だ
	攻击に耐える	……お前の言う通りだ
	ぶん殴る	–
AM11	BOSS战	BOSS战
	俺はどうすりゃいい	僕は深田さんの相手をしよう
	思いっきり攻击してやる	样子を见よう
	本心で言ってるのか?	攻め込むなら今だ
	倒す事はできない	–
PM1	BOSS战	BOSS战
	足元を攻击た	兄さんとは别の场所を
	[illegible]	[illegible]は兄さんに任せて分析しよう
	[illegible]を攻击た	集中攻击で相手の防御を
	雪男……どうすりゃいい?	ロ[illegible]ヌ・レインなら……
	[illegible]を集中的に攻击する	僕は援护に回る
	雪男、援护赖む	奴の注意を僕に引きつける
–	羁绊事件（限定羁绊等级4以上角色）	羁绊事件（限定羁绊等级4以上角色）

PSP全面破解指南

从破解到必装软件一步到位

※本文相关破解软件已收录到光盘“PSP全面破解指南.rar”中

文 你猜啊

在国内的各大游戏网站上，都可以看到PSP游戏的ISO下载，还有各种各样的功能繁多的自制软件，不过索尼的官方系统是不可以运行这些的，只可以玩UMD光碟以及PSN付费下载。对于国内玩家来说，正版游戏价格太贵，而且大多数都没有中文版本，索尼官方又不提供电子书、模拟器、插件等各种额外功能软件，所以绝大部分玩家都会选择破解成自制系统。

很多新手玩家不太了解破解刷机的方法，认为这是技术含量很高的大工程，自己弄怕给弄坏了，于是不敢动手。其实并不是这样的，虽说研究破解是很困难，一般玩家根本不懂，但黑客们研究成功以后，放出破解文件，刷机的过程就非常简单了，各种整理好的刷机文件也是名副其实的“傻瓜包”。下面笔者就为大家详细归纳一下各种破解刷机的知识，照着步骤一步一步地来，自己动手丰衣足食，安全又方便，以后就不用去麻烦奸商了。

目前PSP的破解情况主要是以PSP-2000 V3主板为分水岭，V3以下主板的PSP-2000和PSP-1000是完美破解，可以任意升降级，刷机后可以永久保持破解系统，不受开关机限制。对于破解来说，这是最理想的机型，可惜已经停产很久了。

V3（含V3）以上主板的机器就稍微悲剧一点了，只能算作是半完美破解，运行ISO游戏和安装自制软件什么的都没什么问题，可惜关机（指完全断电，待机不算）后再开机会回到官方系统，需要重新刷机才行。

破解系统发展到现在，有很多种版本，其中比较有代表性的有最早的OE系统，后来开启了一个时代的M33系统，GEN系统，还有后来的普罗米修斯系统和TN系统。具体要选择哪一个版本，要看你的PSP是什么型号，什么系统，下面我具体说一下目前比较常用的几个版本，以及刷机的教程，大家可以拿着PSP对号入座。顺便提下，现在最流行的两种系统分别是普米4系统和PRO-B10系统，前者的作者是liquidzigong，后者的作者是忠贞炙烈之炎，至于这两人的关系嘛……著名破解小组GEN对于他俩是同一个人的说法深信不疑，至于你信不信，笔者反正是信了。

PSP破解历程

PSP现在已经到了末期，再过不了多久，破解达人们在PSP平台上与索尼的较量也将要告一段落了，他们可能会隐退，可能会转战PSV，总之就快要告别PSP了。这么多年来，PSP破解之路走得并不容易，我们不妨回过头来好好看一看发生过哪些大事件吧。

2005年5月

PSP上第一次出现了hello world，Dark_Alex也开始成为索尼最头疼的名字。期间玩家们可以利用漏洞引导玩ISO游戏。

2005年9月

PSP经历了各种安全更新的2.0系统被黑客们成功降级成1.5。

2006年9月

2.71版本正是告破，Dark_Alex创造性地提出“自制系统”的概念。

2007年2月

3.03OE系统发布，玩家们告别了引导，进入了自制系统时代，那段时间是美好的，索尼刚更新系统版本，不出两天就会有相应的自制系统发布。

2007年8月

神奇电池发布，刷写自制系统变得轻而易举。M33系统成为主流。

2008年7月

索尼对PSP主板进行大幅改良，也就是V3主板，神奇电池不能在V3主板的机器上使用，这导致破解工作一度陷入困境。

2009年5月

经历了一年的黑暗，V3主板终于被攻陷，DAVEE利用图片漏洞破解了V3主板的PSP。

2009年6月

5.03GEN-A系统发布，PSP-3000可以运行ISO。

2009年11月

索尼发布了6.20官方系统，这再一次难住

了广大破解黑客们长达半年之久。

2010年5月

Liquidzigong破解了需要官方系统5.55以上的三个游戏，为6.20破解拉开序幕。这个名字也成了PSP破解历史上一个非常重要的名字。很多人认为他对于破解的贡献仅次于Dark_Alex.

2010年6月

Liquidzigong发布了CFW-5.03系统，可以直接玩6.20的游戏。

2010年11月

由于《怪物猎人 携带版 3rd》补丁泄露事件，Liquidzigong宣布退出破解活动。临走前放出Prometheus_iso_loader，这个软件可以让6.XX系统的主机运行ISO。后来还陆续放出之前未发布的普罗米修斯系统。

2011年4月

忠贞炙烈之炎发布PRO-B2系统，破解接近完美。

2011年8月

索尼发布6.60系统。

2011年11月

忠贞炙烈之炎更新了PRO-B10系统，是目前最新的系统。

到现在已经有半年没有更新了，估计以后也不太可能再有了，终究是要到头了啊。

5.50Prometheus-4系统

推荐机型：PSP-1000，PSP-2000非V3主板

普罗米修斯系统的兼容性很好，而且非常稳定，我自己的PSP-1000到现在都还在用这个系统，配合打过补丁的ISO几乎可以通吃所有游戏。-4是它最后一个版本了，因为作者liquidzigong已经宣布退出破解界，不再更新。不过自从L大神离开以后，忠贞炙烈之炎这位大神就横空出世，开始稳定更新PRO系统。

刷机教程

1 首先把自己的PSP主机升级到5.50GEN-D3系统（这个建议到电玩店找奸商用神电刷比较方便，否则还是刷PRO-B10算了）。

2 把5.50prome-4傻瓜包解压出来的文件夹复制并粘帖到记忆棒根目录，并选择全部覆盖。

3 在游戏目录下选择5.50prome-4的升级程序进入。按X安装系统，屏幕停止刷新文字后再按一次X，PSP会自动重新启动。

```
5.50 Prometheus-4 by liquidz
Press X to install CFW.
Press R to exit.
PSP SLIM 2000 Detected
Install...
```

4 升级之后，再次查看主机的系统，已经变成了Prome-4，刷机完成。

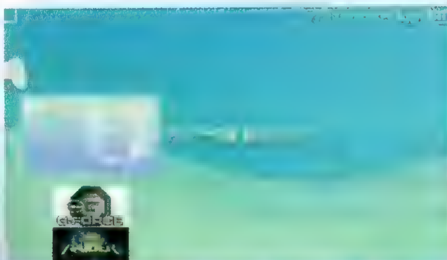
5.03Prometheus-4系统

推荐机型：PSP-2000 V3主板，PSP-3000 5.03以下系统

这个和5.50Prometheus-4可以算作是同一个系统，不过针对的机型不同所以单独分开说一下，毕竟刷机的方法完全不同。

刷机教程

1 首先将自己的PSP主机升级为官方5.03系统（系统信息可以在设置→系统设置→系统版本里面查看），把升级包放进记忆棒，然后在游戏那里运行即可，记得电池电量要在78%以上。



2 将刷机包解压，将解压得到的PSP文件夹拷贝至PSP记忆棒根目录下，覆盖。将主机设定中的文字设定设置为第二项“Multilingual Latin 1（850）”，系统语言设置为英文（English）。

3 进入图片目录，等待右下角的三角标志消失之后，进入ChickHEN文件夹，读取漏洞图片（俗称鸡蛋图），成功后会主机会花屏重启。

4 漏洞读取成功之后，系统会花屏并自动重启。如直接死机的话，请继续上面的第3步，直至刷机成功。

5 成功刷机之后，进入PSP游戏目录下，按住L键不松进入5.03prometheus刷机软件。

6 进入软件后按X开始刷机，刷好以后主机会重启，然后系统就变成5.03prometheus。

7 刷好以后运行prome-4补丁即可，完成后显示还是prome-3，其实已经是4了。

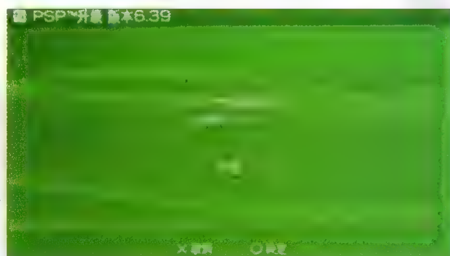
PRO-B10系统

推荐机型：PSP-1000，PSP-2000，PSP-3000，PSP-go

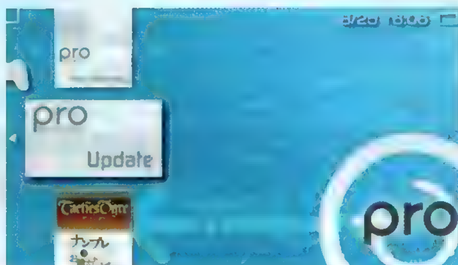
PRO系统是世界上第一个开源的PSP自制固件，也是目前最稳定，最主流的固件。现在的最新版本是B10，它可以支持2G以上的ISO文件，并且可以完美运行最新的需要官方系统6.60的游戏。PRO-B10系统支持4个版本，分别是6.20/6.35/6.39和6.60，6.20/6.35/6.60刷机过程和6.39基本相同，区别只在于要下载不同版本的刷机包而已。如果你的机器不是原生6.60官方系统，那么个人建议刷机到6.39PRO-B10；如果是6.60官方系统那就没得选择只能刷成6.60PRO-B10了。

刷机教程

1 首先将自己的PSP主机升级为官方6.39系统（系统信息可以在设置→系统设置→系统版本里面查看），把升级包放进记忆棒，然后在游戏那里运行即可，记得电池电量要在78%以上。



2 把6.39PRO-B10傻瓜包解压出来的文件夹复制并粘帖到记忆棒根目录，并选择全部覆盖。



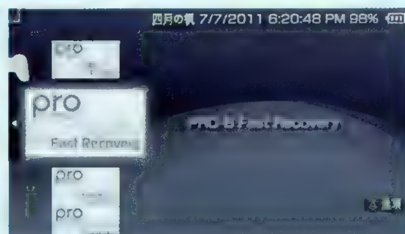
3 在PSP 6.39版本官方系统里运行6.39 Pro-B Updater。

4 进入后，在黑屏的安装界面按X开始安装6.39 PRO-B10，屏幕停止刷新文字后再按一次X，PSP会自动重新启动。

```
Press X to launch CFW.
Press Triangle to uninstall CFW.
Hold L to reinstall CFW.
Press R to exit.
```

这样刷机就完成了，在系统信息里面可以看到，系统已经变为6.39 PRO-B10。

关机或者断电的话，6.39 Pro-B10 会自动消失并恢复成6.39 官方系统（未破解状态），无法运行游戏和自制软件，这个情况下只需要执行一次6.39 Fast Recovery 加载6.39 Pro-B10就可以了，不需要重新刷机，节省时间。



PRO-10系统还很贴心地为PSP-1000和PSP-2000非V3主板的玩家安排了一个CIPL Flasher，运行以后，就可以永久保持自制系统，不用担心关机断电了。注：仅PSP-1000及PSP-2000非V3主板机器使用，V3主板、PSP-3000及PSP-go机器千万不要用。

1 把解压出来的文件夹复制并粘帖到记忆棒根目录，选择全部覆盖。

2 在PSP 6.39 Pro-B10版本系统里直接执行CIPL Flasher For PRO-B

```
Custom ipl Flasher for 6.60.
Raw ipl
Press X to install CIPL
Press R to cancel
```

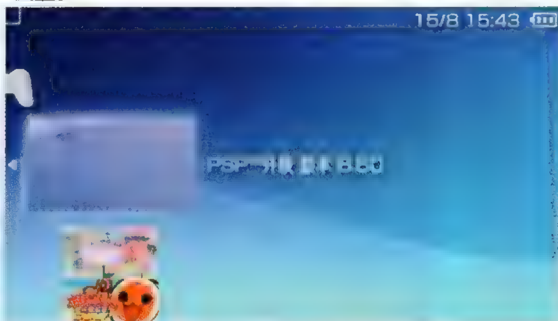
6.60ME系统

推荐机型：PSP-1000，PSP-2000非V3主板

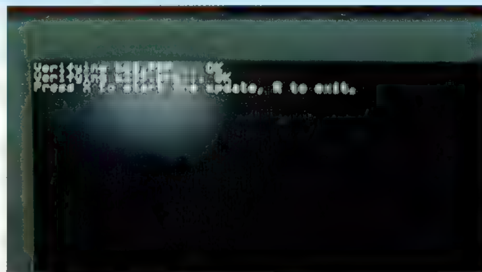
索尼在PS3 3.70固件升级后没多久就放出了PSP的6.60固件升级，当时玩家们还在担心6.60是不是无法破解，不过很快homebrew的neur0n就放出供1000以及2000非V3用的自制系统6.60ME，让玩家心中的一块石头落了地。

刷机教程

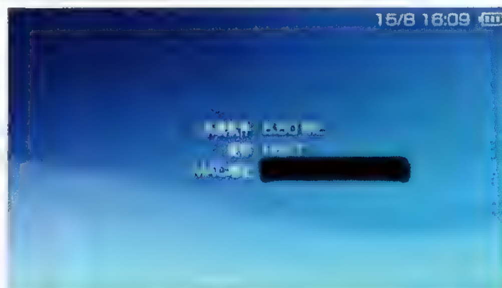
1 将破解傻瓜包解压，直接将PSP文件夹整个拷到记忆棒的根目录，然后选择覆盖。



2 在游戏选择里面找到6.60的升级包，运行它按X开始升级，过程和官方系统升级差不多。



3 PSP自动重启后可以在系统信息里看到6.60ME已经刷好了。



除了以上系统之外，还有TN-B系列系统，最高支持版本是6.20，要通过美版《啪嗒砰》试玩版的漏洞来运行，对游戏的支持较差，还需要通过Prometheus Iso Loader这个软件才能玩ISO，不如直接刷PRO-B10系统。所以淘汰掉，具体刷机过程这里也就不详述了。

刷机常见问题

刷机过程中或者刷机完成后经常会遇到一些问题，这里选几个比较容易遇到的来说明一下。

1.为什么我刷机后不能运行游戏？

造成这个的原因有很多，其中可能性比较大的有以下几点：

· 游戏文件名是中文——有些系统不支持文件中文命名，改成英文或者拼音即可。

· ISO mode选项不正确——按select呼出vsh菜单改为M33即可。

· 该游戏暂时不支持——游戏ISO打补丁或者换个自制系统试试。

2.刷机版本是不是越高越好？

并不是这样的。虽然版本越高对游戏的支持越好，但是毕竟是自制系统，在还不成熟的情况下建议使用稳定的版本。此外，由于自制软件的更新永远都比自制系统要慢，所以还是用版本相对较高的稳定系统比较好。

3.V3以上主板的机器关机后需要重刷，有没有办法解决？

很遗憾，就目前来说是没办法的。不过待机是不影响的，反正待机又不怎么费电，平时大家不玩的时候就轻轻拨一下开关键待机就可以了，有电源的时候就插着电源玩，尽量少关机。

4.现在还能买到V3以下主板的PSP么？

完全不可能了，早就停产了。别说V3以下了，现在想买6.20系统的机器都买不到了。目前市面上的机器大多数都是官方6.60的。

5.都说刷机有风险，那刷机的时候有什么需要特别注意的地方么？

不会导致变砖的这里就不提了，只说说后果较严重的：

PSP用数据线连接上电脑的时候，有时候无意中会把VSH菜单里的USB device选项改成了F0，这时候如果在电脑上删除了文件夹里的东西的话会导致变砖，千万要注意。

V3以上主板的机器刷机千万要看清楚，不要用成V2以下主板的刷机文件了，轻则刷机失败，重则机器变砖，一定要仔细看清楚。

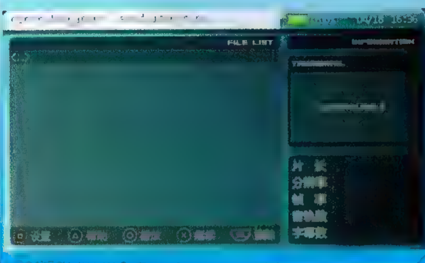
刷好机以后可以运行各种自制软件，其中有一些如果操作不当可能会导致变砖，比如CM或者FC之类的插件，使用它们的时候要当心。

自制软件

PSP破解以后就能运行很多自制软件了，这使得PSP的功能大幅度增加，不仅仅只是个游戏机而已了。下面给大家推荐一些实用的：

PMPlayer Advance

简称PPA，PSP上很好用的视频播放软件，支持PMP格式，这个是记忆棒里必装的软件之一了。



Xreader

ereader读书软件的一个分支，是PSP上专用于读书和看图的软件，也可以播放MP3，让你实现一边听歌一边看小说，非常实用。

mapthis

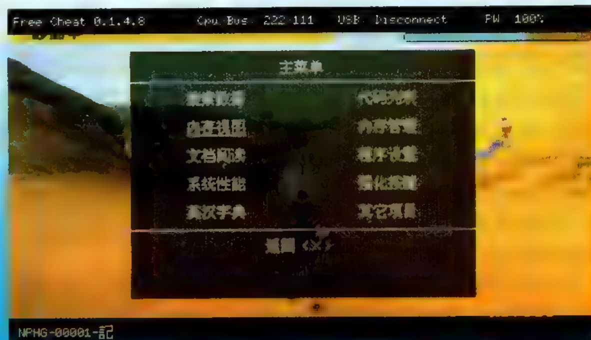
PSP上的一个地图软件，配合GPS模块的话可以卫星定位，不过信号一般不太好。如果不作为定位，单纯的作电子地图来用的话还是挺不错的。

各种模拟器

在PSP上可以流畅运行的模拟器有FC、MD、SFC、GBA，街机等等，因为过去的游戏容量都很小，所以记忆棒里可以装很多个，在闹游戏荒的时候可以在模拟器里淘几个经典游戏来玩玩。

插件

主要是Cheat Master（CM）和Free Cheat(FC)两种，俗称金手指，一般玩家用它来作弊，其实他们还有很多其它功能，比如内存管理，文档阅读，管理按键，截图等等，实用价值非常高。由于涉及到内存管理，所以用起来有一定风险，不懂的地方最好别乱动，以免发生意外。

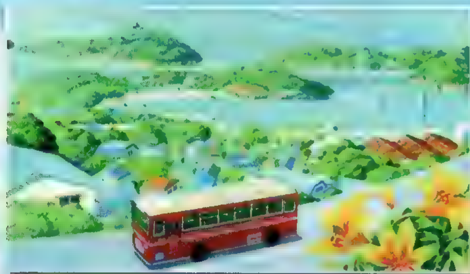


所有自制软件都是傻瓜包格式，下载下来以后直接复制到记忆棒根目录选择覆盖就可以了。

PSP全面导购指南

带你重新了解PSP购机的方方面面

文 月下雪影



曾经在战场驰骋的一代王者PSP随着时间的推移开始逐渐淡出了玩家们的视线，成为次世代到来后被遗忘掉的“老兵”，但当我们看着PSP满满的游戏发售表时，我们会突然醒悟不老，英雄尚未迟暮。坐拥着数千款游戏大作，层出不穷的游戏都可以让身处次世代的PSV汗颜不已，“机器老”不可以和不好玩划上等号。在这个PSV游戏干涸期的现在，仍在爆发的PSP支撑着索尼掌机的大部分天空。这个暑假，我们有什么理由拒绝“老兵”给我们带来的别样青春呢？所以，不妨买上一台PSP，搭上这趟青春的列车，一起来感受老而弥坚的魅力，享受这盛夏的游戏饕餮！

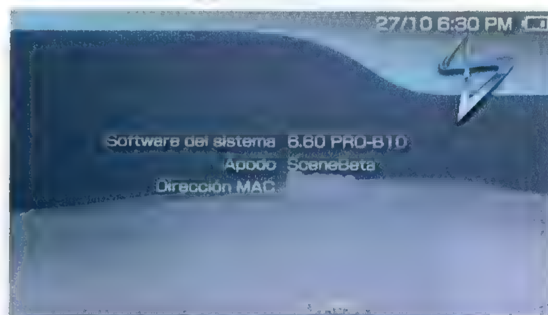
主机篇

现阶段，购买PSP主机主要有三种选择。第一种是购买当前的最新型号PSP-E1000，对于这款新机，可能不少玩家还不太了解，甚至是根本不清楚还有这样一款机器。实际上这是索尼在去年PSV发布之前公布的PSP最新版本，不过只在欧洲发售，具体型号为上面提到的PSP-E1000。比起老款的PSP-3000，新的PSP-E1000属于“阉割”主机，只有单声道一个音响，且没有重要的Wi-Fi模块，但也因此，PSP-E1000的售价较低，官方只定价99.99欧元，折合人民币不到1000元，不过因为只在欧洲上市，所以上市后国内的货源也并不多，加之大部分玩家的着重点在PSV，所以PSP-E1000上市后得到的关注并不多，价格现在在900元左右，要略低于目前市场上的PSP-3000。第二种选择是老而弥坚的PSP-3000，这里应该不用多提，大部分玩家对其都有很深的了解了。最后一种选择则是购买PSP家族的“异类”PSP go，说其异类，主要是因为它采用了较为时兴的滑盖设计，外观更加小巧时尚，便于玩家携带，但缺乏UMD读取功能，这点对国内玩家的影响倒是不大。这几种机器之间的选择，主要还是按个人需求为准，功能最全的话，肯定是PSP-3000，但翻新机非常多，现在至少达到了80%以上，而刚刚发售的PSP-E1000就没有这种苦恼，但PSP-E1000的部分阉割对于普遍存在着“完美主义”的国内玩家来说又会缺乏太大的吸引力，没有Wi-Fi模块不支持联机对战就是个很大的影响，综合来看只是适合第一次接触PSP系列，且不想买到翻新机的玩家。而不同于前两者的PSP go优势在于内置了16GB的闪存空间，可以不需额外购买记忆棒，此外，PSP go独有的蓝牙功能，也可以让玩家使用蓝牙耳机等潮流设备听歌，总得看更有时尚色彩，不过滑盖式的设计要让PSP go的手感要略逊于前两者，对重视游戏的玩家来说，PSP go不能算做首要选择了。如果综合分析下个结论的话：PSP-3000还算是最“完美”的选择吧。

▲PSP-E1000的屏幕和按键都进行了改良，外观也变成了哑光漆，这些细微的变化让PSP-E1000的手感有了不小的提升。

除了主机种类不同之外，PSP的系统版本也稍微有些差别。主流商家的货源均是6.60系统，这种系统的主机多半是新机，而个别非6.60系统的PSP，像是6.20系统，虽然也是破解主机，但存在翻新的可能性极高，建议玩家放弃此类主机，只选择最新系统版本的PSP。目前PSP-3000、PSP go和PSP-E1000均是可破解的，玩家在选购时无需太关心系统版本的不同。

▲PSP-E1000和PSP-3000基本相同，贴膜保护包等配件通用。



▲任何PSP主机的6.60官方系统都可以刷成6.60 PRO-B10完成破解。

购买Q&A

Q：PSP主机的包装内都含有哪些内容？

A：PSP-3000主机包装内含有：PSP-3000主机×1、电池×1、电源适配器（以及电源线）×1、相关说明书及保修注意等小册子。

PSP go主机包装内含有：PSP go主机×1、电源适配器×1、USB连接线×1、说明书等印刷品及配套软件DVD光盘。

PSP-E1000主机包装内含有：PSP-E1000主机×1、电源适配器×1、USB连接线×1、相关说明书及保修注意等小册子。

其中PSP go和PSP-E1000不包含电池是因为两者均是内置电池且不可拆卸，而且需要注意的是PSP go目前只有一种规格，即16GB主机，非16GB的PSP go均属于山寨主机。PSP-3000除了普通版之外还有一些游戏限定版，除了这些基本的配件之外，一般也还有一张游戏光盘，玩家购买限定版的主机时可以仔细查看一下。

▲标准版PSP-3000开箱配件

Q：日版、港版、美版如何区别，它们之间有什么差异吗？

A：主机版本的区别仅仅是索尼用来区分发售区域的一个编号，另外就是索尼有针对性地对应各地区玩家的喜好，专门设计了不同规格大小的包装。主机质量以及功能是没有实质上的差异的。并且由于PSP属于便携式主机，为了方便玩家能够携带使用，PSP的电源全部都是100～240V宽电压设计。

如果一定要说区别，那么不同地区版本的主机，在系统初始化之后的系统默认设置上不同的。如果是港版主机，初始化系统设置之后进行主机设置，默认的语言将是英文，而时区则是“GMT +8:00 Hong Kong”（香港与北京一样属于东八区），而日版主机的系统默认语言则为日语，时区则是“GMT +9:00 东京”（东九区）。

各版本主机尽管存在默认语言的差异，但均能在系统内直接设置为使用简体中文界面以及MP3 ID3信息显示等的中文简体字符的显示。而所有版本的PSP所搭配的电源适配器（变压器）也均为宽电压支持，能够在全球各地直接使用（包含大陆地区）。惟一存在区别的便是亚洲各区域与欧美区域的主机的○键与X键的按键功能正好相反：亚洲地区的主机○键表示确定，X键表示取消；而在欧美地区版本的主机上，则是X键表示确定，○键取消。然而在安装了自制系统之后，可以自行将两个按键对应的功能进行对换，十分方便。

部分玩家认为港版机的破解难度比美版机低，软件兼容比美版好，因而专门钟情于购买港版。但其实各版本PSP-3000的主机的固件系统跟硬件是完全一样的。如果一定要比较破解难度，那也只可能是欧美版本比港版好，因为破解软件都是欧美地区的Hacker编写的，他们手中只有欧版和美版来做测试，而没有港版，有BUG也是先修正欧美版，而不是港版。所以不可能存在港版机或者日版机特别好破解的可能。

Q：日版是质量最好的版本？

A：国内流传着一种说法，说日本的产品，一级品出欧美，二级留国内（日本），三级出到东南亚。事实是否如此，我们无从考证。但有一点我们是需要清楚的，由于各国的质量控制标准有差异，所以尽管PSP主机都是在大陆代工制造的，而在生产的时候也没有刻意的去区分等级。只是在产品出厂时需要根据各国的质量检测标准进行筛选。在各国当中，以欧美的检测标准最为严格，而中国以及其他东南亚国家则相对较为宽松。这就使得索尼在将产品出口到不同地区之前必然要进行筛选。以液晶屏幕为例：液晶面板受目前制造工艺所限，出现坏点是不可避免的，这点大家心里都有数。然而到底多坏点在几个以内算是可以出售的“合格产品”，每个国家都有自己的标准：

美国标准：1个坏点以下为A级合格；
日本标准：3个坏点以下为A级合格；
韩国标准：5个坏点以下为A级合格；
中国大陆标准：0个坏点以下为AA级合格，3个坏点以下为A级合格；
中国台湾标准：8个坏点以下为A级合格；

这样以来在出厂检测时，发现液晶亮点≥2个的时候，这台主机就会被筛检到日本或者香港等地区版本进行包装出厂，而不会被作为美版出货。所以同样是索尼出厂的“合格产品”，美版以及欧版主机出现坏点的概率要比港版和台版低得多（注意哦，这里说的是概率，并不是说所有日港版必然有坏点）。对于版本好坏，玩家们心里有数即可，切勿迷信！因为只有拿到手里的那台才是真的好！

Q：什么是坏点，如何进行检测？

A：熟悉数码产品的玩家一般都听到过坏点这个词，尽管很多玩家并没有亲眼见过，但也或多或少了解这个问题的严重性，而PSP的坏点数量在数码产品里又属最高，所以屏幕坏点的鉴别也就成为了购买PSP玩家一直以来都十分担心的地方，那么，坏点到底是怎么一回事呢？这就必须从液晶的成像原理来说了，液晶的每个像素都是由红、绿、蓝三个像素单元组成，通过三个像素单元的不同的明暗调节，三种色彩的便构成RGB关系，在我们眼睛里呈现出千变万化的颜色。PSP的液晶屏幕中的实际像素单元的数目是480×272×3＝391680个。而每个像素单元都对应有自己的驱动管，在生产当中，现有工艺技术水平不可避免的将出现或多或少的工作异常的驱动管。如果三个像素单元的驱动管均出现了亮度过大的情况，那么变会出现白色的亮点；如果其中1～2个无法点亮，那么就会出现偏色的彩点；而如果三个驱动管均无法点亮，那么就将出现黑色的暗点。亮点、彩点、暗点其实都是坏点的一种。

对于坏点的检测，现在最好的办法是在购机前准备一枚记忆棒，并将纯黑、纯白、纯红、纯蓝、纯绿这五种颜色的JPG图片拷贝到记忆棒的PSP\PICTURE的目录下，如果没有该目录可以创建。之后在购买主机的时候带着这个记忆棒，在试机的时候把记忆棒插入记忆棒插槽，然后在PSP主机的“照片”栏目下，打开图标，按照从边沿到中间的顺序，逐“层”向内检测屏幕上是够有异常的小点存在。如果你要购买的是PSP go主机，那么这个方法就没有效果了，因为PSP go主机内置高速存储，并且也不支持记忆棒，而是使用索尼的M2存储卡，所以对于PSP go的检测，我们只能用肉眼来判断，而检测方法也只能依靠纯黑和纯白两种颜色了，纯黑是说PSP go在开机时的界面，这时候可以快速的用肉眼鉴别有没有非黑色的坏点，纯白则是在进入PSP go的系统后，选择网络浏览器，然后在网络浏览器里按X键进入网页浏览，这时的屏幕颜色就是纯白，通过纯白画面，你能鉴别黑色的坏点，当然如果你有存储卡，也可以和购买PSP-3000一样，预先拷贝好图片进行鉴别，具体的方式还要看玩家手里的“道具”了。

▲使用黑白红蓝绿这五种颜色的图片可以迅速甄别出屏幕上的坏点。

Q：怎样区分翻新机与全新机？

A：上面提到过，现在的PSP-3000型主机翻新率已经超过80%了，毕竟在PSV的潮流下，过多的PSP流回市场也会导致很多商家不得不使用一些旧机器来进行翻新以谋取暴利，而这些翻新机，在光鲜的外表下，却有着一副破败不堪的内脏，它们基本都是回购一些处理品，然后挑选拆下可用的零件进行拼装翻新的问题主机。这些主机表面上虽然可以正常使用，但是其使用的年限就无法确定了，毕竟这些处理品的内脏实际上已经大多老化，否则它们也不会成为处理品，所以，对于玩家来说，一定要避免这类主机，其中最好的方法就是挑选门面较大，口碑较好的商店进行购机，并且要多转转，多走走，货比三家，才能确定到底在哪买，千万不要在网上看到某些网站刊登的低价主机就欣然前往购买，要知道一分钱一分货这句话永远是不变的真理。至于翻新机的鉴别，这里就主机介绍以下几个地方。

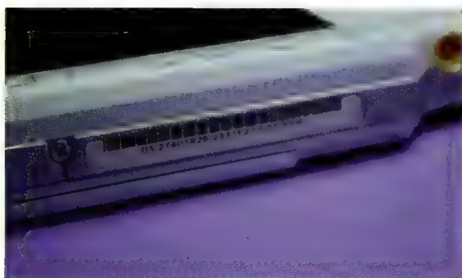
●机身序列号

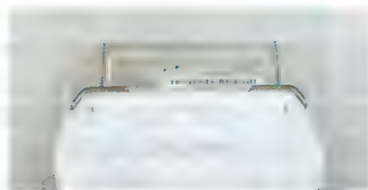
PSP-3000主机港版及日版的机身序列号格式都是：AA-BBBBBBBB-CCCCCCC-PSP300X，前三段为2+8+7，总计17位。而欧美版的序列号格式AAACCCCCCCB-PSP300X，3+7+1，总计11位。PSP-E1000只有欧版，所以以后面的序列号格式

为准。这其中无论港版、日版、美版还是欧版其中CCCCCCC部分的7位数字一定要与电池舱内标签上的数字相符。否则即有问题。至于PSP go，采用的序列号规则与PSP-3000基本一致，只是末尾的PSP300X写为PSPN100X。并且机身序列号需要推开滑盖后才能在背部找到，序列号标签贴纸CCCCCCC部分的7位数字，必须与机身激光蚀刻的号码一致。对于末位数字X，相信了解PSP的玩家也都知道，这主要代表主机的地区版本，这里也要与电池舱内的标记相符合，同时初始化主机设定之后，也应该与系统中对应的时区相匹配，若有不符，那么这台主机就一定是翻新机了。

0——日本，PSP-3000；
1——北美（含加拿大），PSP-3001；
2——澳洲（含新西兰），PSP-3002；
3——英国，PSP-3003；
4——欧洲（含除英国外的绝大部分欧洲国家），PSP-3004；
5——韩国，PSP-3005；
6——香港地区（以及新加坡），PSP-3006；
7——台湾地区，PSP-3007；
8——俄罗斯，PSP-3008；

刚才已经提到，电池舱内的序列号一定要和机身序列号一致，除此之外，也一定要注意这个


▲PSP-3000和PSP-E1000的序列号均在机器下侧。


▲注意PSP go的机身序列号在滑盖背部。

标签的印刷是否清晰，粘贴是否整齐，因为正规的PSP电池舱封签是没有歪斜的。另外，这个封签的下面是主机的拆卸螺丝，翻新机器的话一定需要揭开这个封签，如果发现封签有揭开过的痕迹，或者没有对正，也一定要小心，因为这极有可能是翻新机。不过这点对于PSP go和PSP-E1000来说并不存在，因为两者的电池是不可拆卸的。

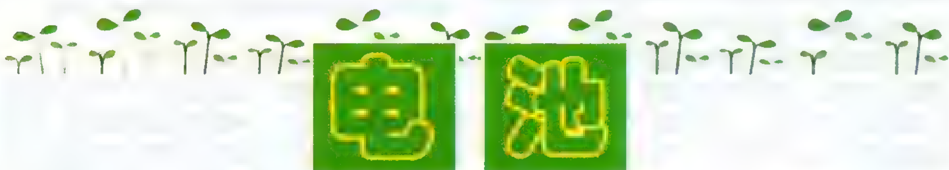
●按键与接口

PSP主机的USB与电源接口均为金属制造，使用过的主机难免会出现氧化的痕迹，而且也有不少主机会在接口的缝隙处留下灰尘，这些灰尘和氧化痕迹都是极难清理的，所以这也就是鉴别PSP主机是否为翻新的又一个关键了。对于一台新主机，其接口内的金属必然是全新的，给人一种锃亮的感觉，而翻新机必然会黯淡无光，当然也有一些年代久远的存货在未使用下就有了氧化的痕迹，不过这种主机，最好还是不买为妙，长时间的存货必定有其无法销售的原因。最后对于主机的机身也要排查仔细，因为翻新机翻新的手段无外乎拆开主机，更换新的外壳和相应部件，然而考虑到成本问题，必然不可能使用原装外壳等进行翻新，所以机身表面做工也是判断的重要依据，如果发现表面粗糙，铸模存在扭曲，基本都不是原装货色。而像上面提到的电源接口与按键缝隙等与主板紧密联系的地方仅能够进行清理而无法进行完全的更换，这里在翻新时也将必然留下一些痕迹，稍加留意便会发现。

总结：翻新机鉴别的主要位置：

1.电源接口，如果是二手或翻新机，会见到灰尘以及氧化的痕迹。
2.L/R键，如果是二手或翻新机，可以找到细微的划痕以及灰尘。
3.光碟舱，新机大概光碟仓会闻到电子产品的特殊味道，而旧机器则没有味道，并且还会有落灰的痕迹。
4.USB接口，注意是否有灰尘以及氧化的痕迹，电气接口插拔后特别容易出现氧化划痕。
5.按键及滑杆，周围特别容易留下划痕以及油污。
6.机身底部的螺丝将会是整台机器中间氧化腐蚀的最为厉害的位置，新机的螺丝是银白色的，如果发现变黑变暗那么必然为二手旧货。

▲按键上的划痕是查看翻新机的重点之一。



电池

作为一台便携设备，PSP的电池续航是主机性能的重要考核目标之一，不过因为PSP的高质量游戏影音享受，其续航时间并不是很长，一般在充满电的情况下，只能使用4小时左右，这就使得购买PSP-3000的玩家需要再多买一块电池备用，而PSP go和PSP-E1000玩家因为电池的不可拆卸式设计，所以也就可以不必考虑这个问题了。对于购买电池，这里主要提醒大家，目前市面上的各种无牌电池，无论是标称2400mAh的标准电池还是体积硕大的高容量外挂电池包，它们的实际使用时间往往不超过2小时，大多都是虚标的假冒伪劣商品。购买这些产品，不仅使用上不能让你满意，而且还会给自己的人身安全带来威胁，相信电池爆炸的事大家都听过，所以如果玩家要购买PSP-3000备用电池，推荐选择大品牌，一般可以考虑品胜、北通此类品牌备用电池，这些产品不仅使用时间有所保证，而且品质上也不会有问题，最起码没有爆炸的危险。

另外，不少玩家也希望能直接购买一款索尼的原装电池作为备用，这里需要指出，索尼是并没有单独零售包装的电池出手的，市面上的原装电池，要么是高仿产品，要么是从全新包装中偷换出来的全新电池，所以玩家购买备用电池时也要看看自己主机里包装的电池有没有被偷梁换柱。

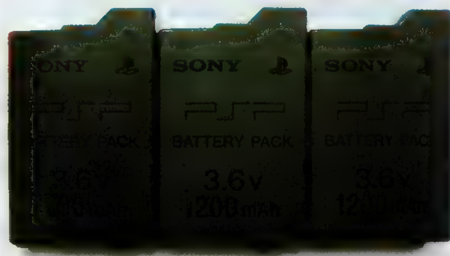
▲PSP组装电池横行于世，甚至已经出到了“第六代”

购买Q&A

Q：如何辨别原装电池，原装电池的特征有哪些？

A：对于电池没有了解的玩家，可以通过以下五点来甄别：

1.原装电池表面文字为“凹”印，并且边沿刻印清晰。
2.原装电池两侧各有四个模具“凸点”。
3.原装电池顶部的金手指口光滑且有坡度。
4.原装电池+-极标志清晰平滑。
5.原装电池QC码与序列号匹配，且每块电池



▲在表面文字上，原装电池要更清晰（右侧为原装电池）。

序列号有且只有惟一。

由于主机随机已经附有一块电池，所以多买一块电池的时候只要进行对比就很容易发现蹊跷。如果两块电池都为组装，那么电池序列号是一致的，如果一块原装一块组装，质量差异就十分明显，千万不要听信JS说不同产地的电池做工有不同这样忽悠之词。

▶原装电池即便是近看不会发现任何的有毛刺的痕迹。

▶电池背面标签左下角的QR码与序列号匹配，可用智能手机扫描检查（右侧为原装电池）。

记忆棒

在PSP家族里，除了PSP go是内置存储之外，其余的PSP主机均是使用记忆棒来作为存储介质，可以说记忆棒已经成为了购买PSP的核心配件，而目前，随着半导体技术的飞速发展，16GB记忆棒的价格也不过几十元，这已经完全取代前两年同期的8GB产品成为购机的主流配置了，一枚16GB的记忆棒可以给玩家更多的游戏体验和影音娱乐，这都是过去8GB记忆棒无法相提并论的。所以在购机时，16GB记忆棒应为搭配首选。

购买Q&A

Q：如何选购记忆棒，上面标注的HG和HX到底是什么意思？

A：HG高速记忆棒和HX高速记忆棒是目前市场上的主流产品，这两者之间虽然只差了一个字母，但实际的效果差距却很大，HX属于全新的第四代产品，读取速度高达10～15MB/S，写入速度至少也有10～14MB/S，而上一代的HG高速记忆棒，读取速度大概在8～11MB/S之间，写入速度6～10MB/S，虽然数字看起来差距不大，但拷入一个游戏两者的时间可能要差上几分钟了，所以HX记忆棒为当前购机记忆棒首选，遇到HG记忆棒的话尽量还是不要购买了。

▲需要注意HX记忆棒的涂装颜色为橙红色，并非传统的深红色。

贴膜

PSP最吸引人的一个方面莫过于震撼的大屏幕，不过屏幕大除了给我们带来更好的视觉体验之外，也会增加其本身的受伤害几率，相信没有人喜欢拿着个“花脸”主机进行游戏，所以在新机入手的时候，选择一款合适的贴膜也是必须的过程。

目前的PSP贴膜，无论是PSP-3000、PSP-E1000还是PSP go，主要都是两种选择，一种是以Hori膜为代表的硬膜，一种则是以国产组膜为代表的软膜。

来自日本的Hori膜（60～70元）在设计上采用了三层结构，较厚也较为硬朗：

- AR防反射层，独特设计的防反射层可减轻屏幕反光的问题；
- 硬质保护层，就有防刮伤抗磨损能力；
- 硅胶层，使用静电吸附，牢固且不留胶痕；

尽管拥有很好的保护性能，但是因为厚度的关系，Hori的贴膜很难弯曲，所以一般贴在PSP-3000上，屏幕周边都会有一些气泡。

而来自国内的组装贴膜，因为采用了简洁的设计，所以仅有硅胶层和很薄的抗刮花保护层，这让会整张贴膜变得异常柔软，不过贴在PSP主机上却能比较牢固地吸附，也算是有得有失，初次购买PSP的玩家实际使用普通的组膜即可，便宜耐用，而且方便更换。

另外因为PSP go和PSP-3000的屏幕大小也并不相同，所以购买贴膜时也要询问清楚贴膜是针对哪种主机的，如果买错了就得不偿失了。

购买Q&A

Q：如何贴膜？

A：贴膜实际上是一种技术活，也是熟练工，所以尽量不要选择自己动手贴，因为无论这里说得如何仔细，你在贴的时候也会遇到困难，没有经过几次失败是很难掌握如何除尘、移动位置和粘贴速度这些技巧的，所以玩家在购买主机事直接让商家帮忙贴，这样商家出现失误，玩家就有资格让商家来进行负责。

▲虽然贴膜组装很多，但大多都是公开销售的，很少以次充好。

Q：组装贴膜的质量到底如何？

A：刚才已经提到组膜的设计，不过由于材质和工艺的关系，组装贴膜的本身一般并不平整，背部的硅胶层非薄即厚，所以在粘贴时可能会产生更多的气泡，如果商家可以包装贴膜成功的话，玩家选择组装贴膜也未尝不可，毕竟价格上的优势是其无法忽略的筹码，就是一年换两三次也比只买一张原装Hori膜用一年要划算得多。

推荐配置

	品牌/型号	价格
主机	PSP-3000（6.60系统，钢琴黑）	950元
记忆卡	16GB极速HX组棒	108元
贴膜	PSP-3000用Hori贴膜（组装）	10元
保护包	北通中国风保护胶套-PSP厚硅胶套	58元
	总计：1126元	

本文价格更新截止至2012年6月17日，各地行情不一，仅供参考。

主机及主要周边参考价格

产品	价格
PSP-3000主机（6.60系统，钢琴黑）	950元
PSP-E1000主机（6.60系统，哑光黑）	900元
PSP go（6.60系统，钢琴黑）	1080元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元
PSP-3000用Hori贴膜（原装）	68元
PSP-3000用Hori贴膜（组装）	10元
PSP go专用Hori贴膜（组装）	20元
4GB索尼原装PSV记忆卡	158元
8GB索尼原装PSV记忆卡	248元
16GB索尼原装PSV记忆卡	368元

产品	价格
32GB索尼原装PSV记忆卡	588元
8GB极速HX组棒	58元
8GB原装HX记忆棒	198元
16GB极速HX组棒	108元
16GB原装HX记忆棒	398元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通灌电金刚	98元
北通中国风保护胶套-PSP厚硅胶套	58元
北通中国风晶透水晶盒-PSP保护水晶盒	48元
北通原生铜迷你USB数据线(MINI版)	29元
北通魔方炫音	108元

RPG

Persona2 罚

日版
无对应周边
推荐玩家年龄 12岁以上

相比《罪》，《罚》在沿袭了高质量剧情的前提下，可玩性要素也更多。更加丰富的支援设施，南条和英理子的双路线分支，PSP版新增的附加剧本，以及二周目后解禁的EX迷宫，令玩家在玩烂了主线之后还能享受到20小时以上完全不同的游戏体验。本次攻略除了详解游戏的系统和主线流程外，令给出支线迷宫、附加剧本以及EX迷宫的详细攻略，全地图能够帮助你轻松踏破本作略显繁琐的迷宫。

文 胧月

攻略流程篇

本作基本完全继承了上篇《罪》的系统，剧情发展、迷宫探索、流言散播、Persona合成等均别无二致，不过的寻人系统算是颇为有趣的收集要素。

基本操作

菜单

按键	功能
方向键/滑杆	光标移动
○	决定
×	取消

城市地图

按键	功能
方向键/滑杆	选择移动地点
○	决定
△	指令菜单
□/L/R	显示所有地区名

区域地图

按键	功能
方向键	移动主人公的指示光标
方向键+×/滑杆	快速移动主人公的指示光标
○	进入建筑/对话
△	指令菜单
×	取消
□/L/R	显示所有地区名

3D迷宫地图

按键	功能
方向键	移动
方向键+×/滑杆	快速移动
○	进入建筑/对话/调查
×	取消
△	指令菜单
□	显示地图
L	顺时针旋转视点
R	逆时针旋转视点

战斗时

按键	功能
方向键/滑杆	选择项目
○	决定
×	取消/解除自动战斗
△	自动战斗
L	显示敌我有无特殊状态
START	省略敌我双方的所有演出动作

注意 [illegible]中，由于[illegible]POS[illegible]，[illegible]法用START省略画面演出的，并非系统BUG

地域

游戏中有城市、区域和3D迷宫三种地图，主人公的一切行动都在这三种地图上切换。

城市地图

选择要去的区域。流程越靠后，能去的区域也越多。

区域地图

移动表示主人公的蓝色光标在各个具体地点间移动，靠近可进入的建筑时会出现“IN”字样。除鸣海区外，各区域的闹市区都有若干店铺，玩家可前去购买装备、用餐、打听情报、回复状态、作成Persona、传播流言等。

3D迷宫地图

进入各具体建筑物后可在3D地图中移动，移动一段时间会随机以“踩地雷”的方式遇敌。本作在探索迷宫时，左下角会显示以主人公为中心的小范围迷你地图。迷你地图上的发光扇形代表当前主人公的面向，而不是玩家的视野。部门迷宫中的房间在进入之后，查看迷你地图时会发现主人公的视角和位置固定在房间正中，这可以说是游戏做得不太好的地方。按□键可查看当前地图的全貌，如果迷宫有多层，在L/R可切换地图显示的层数。

主菜单

当固定剧情完毕后进入自由行动时间，玩家按下△键能开启菜单，从上往下依次为：スキル、アイテム、装备、ペルソナ、ステータス、アナライズ、バトル设定、システム。

スキル：技能

各角色当前装备的Persona所持有的技能，其中白色字体技能可在非战斗时使用，一般是回血、解除异常状态，也有令短时间内不遇敌的エストマ、脱离迷宫的トラフーリ等。灰色字的为战斗专用技能，无法在普通情况下使用。

アイテム：道具

玩家当前拥有的所有道具，由上往下一次为消耗品、贵重品和卡片。

消耗品：包括回复道具、角色基础数值提升道具、战斗专用道具、素材和CD等与剧情无关的道具。

贵重品：与剧情相关的道具，无法直接使用。部分道具可点开查看详细。

卡片：分为塔罗牌（タロット）、封神具（マテリアル）、技能卡片（スキル）和基础数值卡片（インセンス）4种。

塔罗牌：与恶魔交涉，将其"兴味"提升至最高，即可收集到各种族的塔罗牌。前往各区域闹市区或迷宫中的天鹅绒房间（ベツベルトルーム），消耗卡片召唤对应种族的Persona。Persona等级越高，需要的塔罗牌数也越多。注意女教皇、女帝、皇帝、法王、正义和太阳这6个种族的塔罗牌依然无法通过与恶魔交涉的通常方式获得，需要用フリ-タロツト置换。

封神具：作成某些特殊Persona的前提道具。封神具的获得主要有以下三种方法：1.迷宫的宝箱中获得；2.打败该Persona对应的恶魔时掉落；3.将某些Persona练到满级后归还，可获得与之相关的其他Persona的封神具。

技能卡片：作成Persona时消耗此卡片为其增加一项技能，每个Persona限使用一张。

基础数值卡片：作成Persona时消耗此卡片提高其基础数值，每个Persona限使用一张。

装备：装备

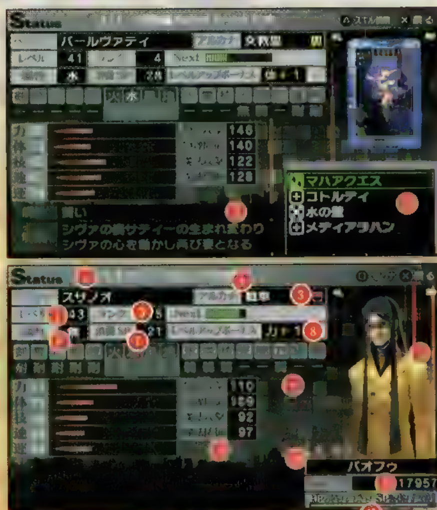
为角色更换装备，选定角色后按△可一次为该名角色替换上当前拥有的最高数值装备。不过最下方的首饰一栏只得手动更换，因为首饰没有必然的强弱概念。

ペルソナ：Persona

查看当前角色降魔中的Persona资料。按○后进入切换备用Persona的画面，此画面下按□为查看Persona的能力数值和持有技能。

ステータス：状态

查看角色的基本说明，按○进入角色的单人画面可查看其各项能力数据。



状态画面解说

1.降魔中的Persona名称。
2.降魔中的Persona所属种族。
3.角色与降魔中的Persona的相性。
4.降魔中Persona的等级（LEVEL）。
5.降魔中Persona的级别（RANK），以及提升到下一级别所需要的经验值。
6.降魔中Persona的属性。
7.发动Persona技能时所消耗的SP。
8.升级时除固定的成长能力值外的奖励点数。
9.降魔中Persona对各属性的耐性表。
10.能力数值。
11.角色立画。
12.角色等级。
13.下次升级所需经验值。
14.现在的HP与SP。
15.Persona的特征。
16.Persona当前习得的技能，按△键可查看每项技能的详细说明。

アナライズ：恶魔情报

查看迄今战斗过的恶魔和拥有的Persona情报。

CHECK

恶魔情报：如果在与恶魔交涉后达成契约关系，恶魔的右侧显示"契约中"字样。按下△键会只显示契约恶魔，选择契约恶魔后再按□可解除契约。

バトル设定：战斗设定

行动设定：设定队员们在战斗中的行动。

合体スキル：设定合体技的发动条件，可选择自动、待机和不可。"自动"为只要行动顺序和使用技能满足合体条件即自动发动；"待机"为当行动顺序和使用技能满足合体条件时，需要玩家选择使用发动，○为发动，×为不发动；"不可"为即使行动顺序和使用技能满足合体条件时，也不发动合体技。

战斗モード：选择战斗模式，ノーマル模式为全员不断重复设定好的行动；シングル模式为每当我方全员行动一轮后，系统再次向玩家询问下一回合的指令。建议杂兵战使用ノーマル模式，BOSS战使用シングル模式。

システム：系统

コンフィグ：设定消息显示速度、切换原版和新版的音乐、BGM音量、效果音音量、语音音量、是否记忆光标位置、视角转换方向、过场动画的显示比例、游戏难度、背景框颜色。

セーブ：存储游戏。

ロード：读取存档。

タイトル：返回游戏主界面菜单。

设施

游戏中各地区的カメヤ横丁、ロータス等闹市区集合了各种服务型设施，玩家可以在其中购物、游乐以及作成Persona。各地的商店会有部分差别，武器店、防具店、药店和医院都很直观，其中作为重点的天鹅绒房间将在后文的"Persona"章节部分重点介绍。

武器店

以刀剑符号标示，进入后可购买各种武器。各地区商店的货物均有差别，且会随着流程的进行更换出售的道具。此外，各武器店商品还会受各地情报员的流言影响。

防具店

以衣服符号标记，和武器店类似，防具店出售的商品会受流程进度和散布流言的影响。

葛叶侦探事务所

位于平坂区左上角的闹市，与其内的轰所长对话可委托他散布流言。流言首先需要与城市中的各色居民以及情报屋对话收集，然后消费一定的金钱委托所长，流言中所说的事情就会成为现实。可散布的流言有前文所述的装备相关外，还有隐藏恶魔相关、传说武器相关、隐藏CD相关以及部分流程必经事件，各流言的出现时间是固定的，均为主线流程到达一定阶段。

除了葛叶侦探事务所中可以散布的街头流言外，还可以从迷宫中的恶魔处探得恶魔流言。恶魔流言的散布方法较为特别，首先需要与恶魔完成契约（等级不低于该恶魔时，通过交涉令其喜び提升到最高），然后再次与之遭遇并提升喜び至最高，选择"情报がほしい"，打探出流言，此后再与其他恶魔交涉，提升喜び至最高，令其散布流言。

街头流言的来源

街头流言的来源大致分为两类，第一类是被称为“流言屋”的人们，他们都出现在固定地点，只要前去便可遇到。另一种是区域地图上与市民NPC对话，这些NPC提供情报的时间段卡得很死，玩家可通过下文的流言一览查阅各流言的触发时间。

流言屋的所在地

流言屋全部都位于珠间琉市各区域的特定设施中，只需前往对应地点即可遭遇。其中比较特殊的是葛叶侦探事务所的ネコマタ，需要先往事务所入口处的巨大招财猫投10万日元（每次投1000，累计100次）方可解禁。通过海底遗迹的迷宫后也可以解禁ネコマタ，且无需投钱，不过由于ネコマタ的众多流言都关系到各设施提供的服务质量，还是建议在早期就解禁。

流言屋名称	区域	所在地
恶魔噂屋ネコマタ	青叶区	葛叶探侦事务所
噂揭示板	青叶区	ダブルスラッシュ
噂屋トロ	莲华台	がってん寿司
噂屋のマスター	港南区	ジョリ-ロジャ-
噂屋トクさん	平坂区	赤提灯しらいし
噂屋チカリン	梦崎区	ビ-スダイナ-
噂好きのバ-デン	鸣海区	エボニ-

流言带来的变化

流言中的有一部分可改变城市中设施提供的服务，内容由玩家选择决定。比如“月刊バトルマスタ-で本が当たる”的流言可以从トロ、揭示板、マスタ-三处分别获得情报，对应的奖品也会是武器、防具、首饰不一。需要注意的是，一旦确定了情报类型，在本周目中便再也无法更改了。

有选择性变化的流言

[illegible]	[illegible]	[illegible]
抽奖（悬赏）	月刊バトルマスタ-で本が当たる	抽奖的奖品（武器/防具/首饰）
	别册ミラクルで本物が当たる	抽奖的奖品（道具/技能卡片）
	ファンタジ-ワ-ルドで本物が当たる	抽奖的奖品（武器/防具/首饰/道具/技能卡片）
店内	东亚ディフェンスの意外な商卖	商店货物（武器/防具）
	トニ-はマフィアの密卖人?	商店货物（首饰/道具）
	クレ-ル・ド・リュンヌの意外な商卖	商店货物（武器/防具）
赌场（カジノ）	ム-大陆は本物のカジノ	赌博项目变有利
角色	事件の情报を握る人间がパラベラムに	加入队员（南条/英理子)

流言恶魔

这类恶魔是必须在散布过特定的流言后才会出现，需要先去向出没迷宫附近的NPC打听情报，再去葛叶侦探事务所散布，前往对应的迷宫就能遭遇到了。流言恶魔比普通恶魔稍强，相当于小BOSS，打倒后必定掉落贵重品，将贵重品交给流言流传者，便可获得不错的报酬。

流言恶魔的所在地与报酬

流言恶魔	出没迷宫	报酬
テケテケ	春日山高校3F	ソ-マ
ツチノコ	下水处理施设A3・B3	アイテムブリ-ダ-
カシマレイコ	珠间琉テレビ	一套卡片
100キロババア	ギガ・マッチョ3F	数值成长道具
ムッシ-	ム-大陆	AGIソ-ス
赤マント	日轮丸	相州正宗
青マント	日轮丸	ウ-マンパワ-ド
200キロジジイ	ギガ・マッチョ5F	レジェンブライト
咒いのタクシ-	ム-大陆	アカシックリング
くだん	防空壕第六区画	シンクロナイズギア、ミュ-テ-ションギア、アジャストメントギア

街头流言一览

七姐妹学园通过后

编号	流言名	变化	情报源	追加条件
1	エンブレムの不思议な力	剧情事件	自动获得	–
2	时间城が不思议な物を贩卖	卡片购买	噂屋トロ	散布流言1后
3	时间城で更なるサ-ビス开始	卡片复制	噂屋トロ	散布流言2后

パオフゥ加入后

编号	流言名	变化	情报源	追加条件
4	かおりさんの挑战	香气屋开放	恶魔噂屋ネコマタ	–
5	パラベラムの意外な商卖	武器购买	自动获得	–
6	エテ-リアの新たなる挑战	美容店开放	恶魔噂屋ネコマタ	–
7	ロサカンディ-タの意外な商卖	防具购买	噂揭示板	–
8	トリッシュの新しい商卖	提供餐食	恶魔噂屋ネコマタ	在回复泉中与小精灵对话

森本病院通过后

编号	流言名	变化	情报源	追加条件
9	珠间琉ジニ-、ついに乘り换える	占卜屋开放	在珠间琉ジニ-中至少占卜过一次	–
10A	月刊バトルマスタ-で本物が当たる	武器抽奖开放	–	–
10B		防具抽奖开放	–	–
10C		首饰抽奖开放	–	–

克哉重返队伍后

编号	流言名	变化	情报源	追加条件
11A	东亚ディフェンスの意外な商卖	武器购买	噂屋トクさん	–
11B		防具购买	噂屋のマスタ-	–

在パラエラム找到牧村后

编号	流言名	变化	情报源	追加条件
12	赤提灯しらいしの本业は?	寻人屋开放	噂屋トクさん	–
13A	别册ミラクルで本物が当たる	道具抽奖开放	噂屋トクさん	散布流言10后
13B		技能卡片抽奖开放	噂屋チカリン	散布流言10后
14A	トニ-はマフィア密卖人?	首饰购买	噂屋チカリン	–
14B		道具购买	噂屋のマスタ-	–
15A	ム-大陆は本物のカジノ	赌场中的ポ-カ-项目变得有利	噂屋トクさん	–
15B		赌场中的ブラックジャック项目变得有利	噂屋チカリン	–
15C		赌场中的スロット项目变得有利	噂揭示板	–
16	噂の隐しCD	ギガ・マッチョ可购买CD	噂の珠间琉・准备号	–

GOLD通过后

编号	流言名	变化	情报源	追加条件
17	怪谈、噂恶魔テケテケ	流言恶魔テケテケ出现	平坂区路上的NPC“气の弱い男”	–

ゾディアック与杏奈对话后

编号	流言名	变化	情报源	追加条件
18	クラブ、ゾディアック、その奥は……	ゾディアック内部构造变化	ゾディアック里的NPC“若い女”	进入ゾディアック2F前散布

ゾディアック通过后

编号	流言名	变化	情报源	追加条件
19	花だけに……话すんです	让青叶公园的花开口说话	青叶区路上的NPC“のんきなおじいさん”	–
20A	ファンタジ-ワ-ルドで本物が当たる	武器抽奖开放	噂屋トロ	散布流言13，且不能散布10A
20B		防具抽奖开放	噂屋トクさん	散布流言13，且不能散布10B
20C		首饰抽奖开放	噂屋チカリン	散布流言13，且不能散布10C
20D		道具抽奖开放	噂揭示板	散布流言13B
20E		技能卡片抽奖开放	噂屋のマスタ-	散布流言13A

与スニーク对话后

编号	流言名	变化	情报源	追加条件
21A	事件の情报を握る人间がペラベラムに……	南条加入	うらら	–
21B		桐岛英理子加入	うらら	–
22	ロサカンディ-タ、あのマヌカンが波に	GOOD：获得道具/BAD：店主变为マヌカン的妹妹	噂揭示板	散布流言21
23	しらいしのおばちゃん、梦を实现!	GOOD：赤提灯しらいし的菜单增加/BAD：赤提灯しらいし的对话内容变更	噂屋トクさん	散布流言21
24	珍兽？噂恶魔ツチノコ现る	流言恶魔ツチノコ出现	鸣海区路上NPC“探检家”	仅南条路线可触发，在通过下水处理设施前散布
25	怪奇、噂恶魔カシマレイコ	流言恶魔カシマレイコ出现	青叶区珠间琉テレビ内部大堂的NPC“おびえる警备员”	仅英理子路线可触发，在6F与黑猫交战前散布
26A	クレ-ル・ド・リュンヌの意外な商卖	武器购买	噂好きのバ-テン	–
26B		防具购买	噂屋トクさん	–
27	守钱奴、改心する?	GOOD：消费金额减半/BAD：消费加倍，食事菜单增加	恶魔噂屋ネコマタ	–
28	パラベラムに不审な动き	GOOD：出售防具变化/BAD：消费变为1.5倍，食事菜单增加	青叶区パラベラム店内NPC“多くを话らない男”	利用寻人屋找到ハンフリ-
29	珠间琉ジニ-の新しい占い	能够在占卜屋占卜相性	噂屋のマスタ-	散布流言9
30	地图を集める大富豪?	在ホテル・プレアデス从サラ-ム处获得地图	噂好きのバ-テン	–
31	パパラチャの意外な商卖	武器开发	噂好きのバ-テン	–

通过理学研究所或珠间琉テレビ

编号	流言名	变化	情报源	追加条件
32	かおり、谜の临时休业	GOOD：香气屋的选项增加/BAD：短时间内不能使用香气屋	鸣海区パパラチャ店内NPC“派手なおばさん”	利用寻人屋找到キムラヤヨイ

スマイル平坂通过后

编号	流言名	变化	情报源	追加条件
33	高速、噂恶魔100キロババア出现	流言恶魔100キロババア出现	梦崎区ギガ・マッチョ里的NPC“イシュキック”	–

偷听须藤龙藏的电话，パオフゥ离队后

编号	流言名	变化	情报源	追加条件
34	冲击、噂恶魔ムッシ–上陆	流言恶魔ムッシ–出现	梦崎区ム–大陆里的NPC“警备员”	–
35	エテ–リアの挑战は続く	GOOD：エステティック持续步数增加/BAD：男性禁止使用エステティック	港南区サトミタダシ店内NPC“占い好きの女の子”	利用寻人屋找到イイダサトミ

进入废工场后

编号	流言名	变化	情报源	追加条件
36	噂の隠しCD2	能够在ギガ・マッチョ购买CD	噂の珠间琉・创刊号	在通过废工场前必须获得情报

废工场通过后

编号	流言名	变化	情报源	追加条件
37	传说の武器职人は实在した	在アラヤ神社里能遇到“野暮ったい男”	平坂区しらいし店内NPC“用心棒のおっちゃん”	散布流言31，与アラヤ神社的“物知り大ちゃん”对话，接受アサノタクミ的寻人任务
38	怪异、噂恶魔赤マント	流言恶魔赤マント出现	鸣海区路上NPC“旅行客”	南条线限定
39	怪异、噂恶魔青マント	流言恶魔青マント出现	鸣海区路上NPC“旅行客”	英理子线限定

海底遗迹通过后

编号	流言名	变化	情报源	追加条件
40	最速、噂恶魔200キロジジイ出现	流言恶魔200キロジジイ出现	青叶区ギガ・マッチョ里的NPC“イシュキック”	打倒流言恶魔100キロババア并获得报酬道具

アラヤ神社剧情过后

编号	流言名	变化	情报源	追加条件
41	凄惨、噂恶魔咒いのタクシ–现る	流言恶魔咒いのタクシ–出现	梦崎区ム–大陆里的NPC“冬子”	打倒流言恶魔ムッシ–并获得报酬道具

岩户山通过后

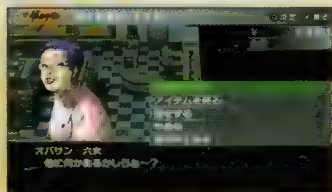
编号	流言名	变化	情报源	追加条件
42	恐怖、噂恶魔くだん现る	流言恶魔恶魔くだん出现	平坂区春日山高校地下室NPC“康夫”	–
43	ジニ–・パワ–アップ！！	占卜结果细化	噂屋のマスタ–	散布流言29

アメノトリフネ升空后

编号	流言名	变化	情报源	追加条件
44	澄丸清忠を讨ったのは……	珠间琉城的英灵の间开放	青叶区キスメット出版里的NPC“橿原先生”	南条或英理子加入后，与水野编集长对话选择“いいえ”，接着与橿原对话选择“お伺いします”→“谋反の首谋者”，要在通过珠间琉城前完成
45	もう一人の英雄	珠间琉城的姬の间开放	莲花台アラヤ神社里的额NPC“ニシタニセツ”	流言44达成后，利用寻人屋找到ニシタニセツ
46	クレ–ル・ド・リュンヌは无事だった！？	クレ–ル・ド・リュンヌ移动到青叶区	噂掲示板	当获得流言26却没有散布的话，会在通过アメノトリフネ后消失
47	パパラチャは无事だった	パパラチャ移动到港南区	噂屋のマスタ–	当获得流言31却没有散布的话，会在通过アメノトリフネ后消失

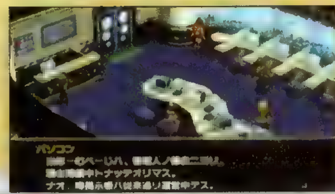
药店サトミタダシ

以小袋符号标记，是各地购买消耗类道具的商店。商品不受流言影响，且各商店的道具都是相同的。这里能购入抽奖杂志（悬赏マガジン），参加抽奖，一些优秀道具或装备只能通过抽奖获得。



食品店

以刀叉符号标记。各地的食品店都会供应食物，让我方队员进食后能在一段时间内（由队伍在迷宫中行走的步数决定）获得能力加成效果。每种食物在初次品尝之前，效果均以“？？？”表示。进食后，在食物效果消失前不能再重复进食，食物效果消失时角色会有对应的语言提示。



情报屋

以半身像符号标记，进入后找到其中的情报员，与其对话可获得各种流言，再配合前文介绍的葛叶侦探事务所可把流言内容化为现实。

医院

以十字符号标示，回复我方全员的异常状态，并把HP加满。

占卜屋

以水晶球符号标示。前往港南区闹市区シ–サイド モ–ル的珠间琉ジニ–可委托占卜师进行占卜，最初的占卜并没有实际作用，要先去港南闹市区的ジョニ–ロジャ–向マスタ–打听到流言，获得“珠间琉ジニ–”和“ワンロン占いを始めた”的关键字样，之后便可通过占卜让主人公在一定的行走步数内获得特殊效果，正面负面均有。在前一次占卜的效果尚未消失前无法占卜第二次，因此在占卜前最好先行记录，通过S/L大法来反复刷出自己想要的占卜效果。占卜效果包含以下几种：

光龙	战斗结束后，经验值翻倍，但金钱减半
黑龙	战斗结束后，经验值减半，但金钱翻倍
黄龙	舞耶的LUC翻倍
青龙	与恶魔交涉时，恶魔性格发生变化
赤龙	战斗结束后，出现稀有台词的几率增大
银龙	将交涉次数由3提升到4

香气屋

日文写作かおり，位于莲花台的闹市区。与香气屋的店主对话可获得回复，不过只要能散播“アロマテラピ–を始めた”的流言，之后便可通过香气屋来调整迷宫内不同种族恶魔的出现频率。该流言的触发条件为：向葛叶侦探事务所的猫投入10万日元，可在事务所后面的小屋中找到ネコマタ，向ネコマタ听取到相关流言并散布即可。各种香气的对应效果如下：

香油名	效果
バジル	一定时间DEATH的出现率下降
ゼラニウム	一定时间STRENGTH族恶魔出现率上升
コリアンダ–	一定时间STAR族恶魔出现率上升
ロ–ズウッド	一定时间TEMPERANCE族恶魔出现率上升
レモングラス	一定时间DEATH族恶魔出现率上升
クラリセ–ジ	一定时间MAGICIAN族恶魔出现率下降
ロ–ズマリ–	一定时间DEVIL族恶魔出现率上升
サイプレス	一定时间LOVERS族恶魔出现率上升
スイ–トオレンジ	一定时间CHARIOT族恶魔出现率下降

香油名	效果
ラベンダ–	一定时间HANGEDMAN族恶魔出现率下降
サンダルウッド	一定时间STAR族恶魔出现率下降
ユ–カリ	一定时间HANGEDMAN族恶魔出现率上升
キャロットシ–ド	一定时间TOWER族恶魔出现率上升
ペパ–ミント	一定时间HERMIT族恶魔出现率下降
ジャ–マンカモミ–ル	一定时间TEMPERANCE族恶魔出现率下降
イランイラン	一定时间MAGICIAN族恶魔出现率上升
ジュニパ–ベリ–	一定时间CHARIOT族恶魔出现率上升
ネロリ	一定时间HERMIT族恶魔出现率上升
ロ–レル	一定时间MOON族恶魔出现率下降
ジャスミン	一定时间TOWER族恶魔出现率下降
クロ–ブ	一定时间DEVIL族恶魔出现率下降
ティ–トリ–	一定时间STRENGTH族恶魔出现率下降
マロウ	一定时间LOVERS族恶魔出现率下降
シナモン	一定时间MOON族恶魔出现率上升

美容院

当青叶区的エテ-リア解禁（详情查看流言一览表）后，可以在这里接受美容服务。接受服务后，根据选择的美容项目，在跟特定性格的恶魔交涉后必定能令其喜び提升到最大，详细见右：

服务	对象恶魔
ゴ-ルド	口调为“男の子”、“女の子”
シルバ-	口调为“若者”、“ギャル”
アイアン	口调为“绅士”、“淑女”
マ-キュリ-	口调为“曲者”
ティン	口调为“おじい”
ゴパ-	口调为“兽”
レッド	口调为“兽神”
サルフア-	口调为“ヒ-ホ-”
ソルト	口调为“スライム”
メルクリウス	口调为“狂人”

寻人屋

去平坂区的闹市区赤提灯しらいし向流浪汉トクさん听取“マンサ-チャ-”的流言并委托侦探所散布后，再与赤提灯しらいし的老板娘对话可开始寻人任务。寻人任务中比较重要的是ニシタニセツ，关系到特殊Persona天野舞姫的获得。

战斗

在3D地图上移动时，会跟敌人进入遭遇战。有两种方法可以结束战斗：1.将敌人打败；2.顺利完成交涉或把恶魔吓跑。BOSS战无法使用第二种方法。

战斗画面

1.战斗指令
2.队员头像
3.当前HP
4.当前SP
5.显示行动顺序，自上至下。
6.异常状态图标。

如果玩家决定消灭敌人，可以选择“战斗开始”，这样角色们就会按玩家在“作战”中设定好的行动开战。作战中选择“合体スキル”可查看当前发动过的所有合体技，灰色字体的是发动过，但当前Persona配置无法发动；白色字体的是可以立即发动，选择白色字样的合体技并按○键确定，即可命令系统自定调整队员出手顺序，保证合体技的发生。

合体技

当我方队员按照一定顺序，使用特定技能（有时限定特定Persona）战斗时，便有机会发动威力强大的合体技。参与发动合体技的角色行动顺序有先后，只有等到排在最后一位的参与角色可以行动时，合体技才能正式发动，而排在前面的参与人员显示“WAIT”字样。如果当前我方角色的行动顺序无法组成合体技，可使用“行动顺设定”将重新排列角色顺序（仅能排列我方）。

恶魔交涉

战斗时执行“コンタクト”指令即可与敌方恶魔交涉。根据交涉手段和回答恶魔问题的不同，恶魔的4项感情会各有所上升。这4项感情包括兴味、喜び、怒り、恐怖，将其中的一项感情提升至最大可完成交涉。以兴味或喜び结束交涉算成功，而以怒り或恐怖结束交涉则视为失败。本作中的交涉相比《罪》有所简化，每名队员仅有一种交涉方式，不过可利用2～3名队员同时交涉，以应对各种恶魔。

兴味提升至最高时：获得该种族对应的塔罗牌。

喜び提升至最高时：交涉人等级不低于恶魔时可定下契约。

怒り提升至最高时：交涉破裂，恶魔攻击我方。

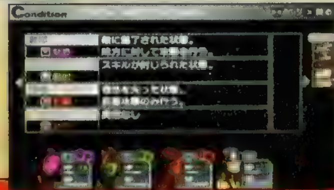
恐怖提升至最高时：恶魔逃跑。

契约

与恶魔定下契约后，下次再跟它交涉并把喜び提升至最高，就能向它索要道具、金钱或情报，获得了情报之后还能再次委托它散布流言。让契约中的恶魔兴味提升至最高，可以在获得种族塔罗牌外再额外获得追加的若干白板塔罗。每个迷宫出现的恶魔及其交涉方式，本文将会在流程部分予以详细标记。

不良状态

战斗中有时会在敌人的特殊攻击下陷入不良状态，除凭依和猛毒两项外，其余的不良状态会在战斗结束后自动恢复，包括死亡的角色也能苏生至1HP。



不良状态种类

[illegible]	[illegible]	解除方法
濒死	HP为0时陷入濒死，无法执行任何指令	使用反魂香、リカ-ム、地返しの玉、サマリカ-ム
凭依	高几率自由发动凭依恶魔拥有的技能	使用大市、コトルディ
魅惑	无法输入指令，并攻击同伴	回合经过几率恢复/使用パッチリG、ソ-マ
混乱	无法输入指令，随机采取行动	回合经过几率恢复/ソ-マ
魔封	无法使用Persona技能	回合经过几率恢复/ソ-マ
猛毒	每次行动完毕后扣除最大HP的1/8	解毒剂、ミラクルソ-ダ、ポズムディ
睡眠	无法输入指令和行动	回合经过几率恢复/パッチリG、ミラクルソ-ダ、パトラ、メパトラ
狂暴	无法输入指令，并自行对敌人使用普通攻击	镇静剂、ミラクルソ-ダ
幻影	命中率大幅下降	パッチリG、ミラクルソ-ダ、パトラ、メパトラ
感电	当前回合无法行动	经过一回合自动恢复
冰结	当前回合无法行动	经过一回合自动恢复/承受一次火炎伤害

Persona

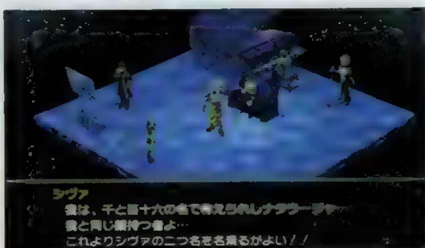
游戏除了优秀的剧情外，可以说玩的就是Persona。Persona相当于角色的一种特殊装备，负责发动魔法。作成Persona必须在各区闹市区或部分迷宫中拥有的天鹅绒房间（ベルベットルーム）进行，消耗收集到的塔罗牌召唤出Persona后，需要通过“降魔”指令把作成的Persona随身携带，不经过降魔的Persona会默认储存在Persona管理人伊格尔（イゴール）处，最多储存24个，一旦库存堆满，就必须通过“归还”来删除做好的Persona。

Persona的作成

与天鹅绒房间的伊格尔对话选择“ペルソナを召唤する”，会进入Persona作成画面。作成Persona必须拥有该Persona对应的种族塔罗牌，越高等级的Persona作成时消耗的塔罗牌数量越多，部分特殊的Persona必须消耗封神具（マテリアルカ-ド）方可召唤。封神具的种类很多，每种封神具只对应一个Persona。召唤Persona时除了消耗固定的塔罗牌（以及封神具）外，玩家还可为作成结果追加技能卡片和基础数值卡片。

CHECK 白板塔罗

白板塔罗（フリ－タロット）能任意代替除愚者外所有其他种族的塔罗牌，女教皇、女帝、皇帝、法王、正义和太阳这6个种族的塔罗牌无法以普通交涉的方式获得，需要用白板塔罗置换。白板塔罗的获得方法为：先与恶魔交涉，使其“喜び”感情达到最高，完成“契约”。当下次再与契约恶魔交涉时，使其“兴味”感情达到最高，那么除了能获得该恶魔对应的种族塔罗牌外，还能额外获得一定的白板塔罗作为奖励。与天鹅绒房间的恶魔绘师对话可委托他把白板塔罗换成其他种族。



封神具获得方式一览（マテリアルカ-ド）

名称	召唤对象	获得方法
舞踏の假面	ランダ	击破珠间琉城(6F～8F)中出现的ランダ
水蓮の花弁	ラクシュミ	カジノ奖品（通过岩户山后）
黄泉の险道	イザナミ	击破防空壕第五区画出现的イザナミ
万物のゆりかご	ガイア	击破モナドマンダラ出现的ガイア
生首のネックレス	カ-リ-	カジノ奖品（通过岩户山后）
アヴァタ-ラ	ヴィシュヌ	ラクシュミ归还
ル-ンの石碑	オ-ディン	击破防空壕第六区画出现的オ-ディン
政宗の眼带	ブラフマ-	カジノ奖品（岩户山クリア後）
べっこうぶちの眼镜	ヤマオカ	宝：EX迷宫
唯我独尊	シャカ	击破防空壕第二区画出现的シャカ
チャンピオン	アリス	让装备了カルマリング的角色与アリス对话
マキシテンペスト	シヴァ	スカンダ归还
ウルザンブルン	スクルド	宝：アメノトリフネ
古の太阳	ヒュ-ペリオン	宝：岩户山
武将の驹	ビシャモンテン	カジノ景品（通过岩户山后）
宝具	ナタ	击破青叶公园出现的ナタ
赎罪の黑山羊	アザゼル	アラドメルク、バルバトス、シャックス均与アザゼル完成Persona对话
青铜の指轮	プロメテウス	宝：岩户山
ステュクス	カロン	カジノ奖品
深红の翼	スザク	宝：アメノトリフネ
明けの明星	ルシファ-	カジノ奖品（岩户山通过后，南条路线限定）
キングインイエロ-	ハスタ-	与青叶区ダブルスラッシュ的占卜师对话，输入イアイアハスタア，然后到キスメット出版拿到
オルテュクス	アステリア	宝：岩户山
七色の闪光	イ-リス	宝：GOLD
ウルの月	ナンナル	ツクヨミ归还
银の弓	アルテミス	宝：岩户山
千の莲弁	ヴィロ-シャナ	击破防空壕第七区画出现的ヴィロ-シャナ
ドルドナの棒	イルダ-ナ	宝：日轮丸
告发者の日记	サタン	カジノ奖品（岩户山通过后、英理子路线限定）
リリィ	ガブリエル	ラクシュミ归还
ノアトアン	ニョルド	グリンブルスティ归还
风魔の术书	フウマコタロウ	トビカトウ归还

突然变异

在战斗中用合体技完成最后一击时，参加合体技的Persona有一定几率发生突然变异。突然变异有4种情况：1.Persona级别（后文详述）+2；2.Persona的全部基本能力数值+2；3.习得技能；4.获得变异能力。其中，获得变异能力的Persona可委托伊格尔将其变成其他Persona。每个Persona的变异对象是固定的，但也有一定几率变异失败，成为低级Personaポルタ-ガイスト。杖、杯、剑、金货这4个种族的Persona只能通过变异方式获得。角色与Persona的相性越好，变异的几率越大。

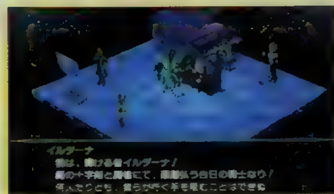
愚者Persona的作成

游戏中遭遇的恶魔没有愚者（FOOL）类，并且白板塔罗也无法代替FOOL，要想作成该种族的Persona可谓难上加难。具体方法为：与恶魔交涉时让它的四种感情反应各提升一次，有1/32的几率被问及FOOL获得的专门问题，回答正确即可获得1枚FOOL卡片。注意四种感情的提升绝对不能有重复，任何一种感情一旦提升了两个阶段，就无法触发愚者问题了。

Persona的降魔

降魔细分为两个阶段，第一阶段是从伊格尔处领取作成的Persona，第二阶段是让角色装备该Persona。为角色装备Persona时要注意该Persona与角色相性好坏，相性越好，此Persona发动魔法时成长得越快；相性越差除了减缓成长速度外，最差时甚至不允许角色在战斗中发动Persona技能。相性图标分为5个阶段，分别对应“桃红色>黄色>绿色>蓝色>灰色”。部分高级Persona没有桃红色级别的相性角色，只能花功夫去练了。

Persona的归还



当仓库里的Persona满员时，如果想再制作新的则要通过削除来腾出仓库空位。削除Persona通过“归还”这一指令来完成，如果归还的Persona已经达到最高级别，那么还能额外获得奖励道具，部分封神具只可通过归还Persona来获得。

Persona的级别

Persona的等级以LEVEL表示，是固定值，比如主人公舞耶初期的Personaマイア是3级Persona，那么除非该Persona变异成了マイア・改，其等级是不会变的，战斗中获得的经验值仅可提升角色等级。不过各角色发动Persona技能可累积提高Persona的熟练度，熟练度到达一定阶段能提升其级别（RANK），高级别的Persona拥有更为优秀的数值和更加丰富的技能。待级别提到最高的8级后显示为MAX，Persona的能力停止成长。

特殊Persona的获得

特殊变异

类别1 这类包括了パラスアテナ、モト、ミカエル和ショクイン4种，由特定的Persona有1/8的几率变异而来，パラスアテナ的变异素材为スカアハ，モト为セト，ミカエル为アムルタ-ト，ショクイン为ウォンロン。其中ミカエル和ショクイン限定二周目以后才能变异。

类别2 Personaル-グ虽由イルダ-ナ变异而来，不过需要先从敌方恶魔マナナン处听到关于二者的流言并且委托其散布，之后方可变异。

类别3 マイア・改，在流程中的GOLD部分，芹泽丽JOKER战后选择“だまって！私だって、うららが羡ましいわ……”可允许マイア发生变异。

事件

ハスター 在ダブルスラッシュ门口与ワンロン占いマニア对话，输入イアイアハスタア，之后回到舞耶的编辑部调查纸箱可获得对应的封神具。流程中会进一步予以详细介绍。

アリス 装备カルマリング前往春日山高校防空壕的第八区划，低几率可遭遇アリス，让装备了カルマリング的角色与其对话，可获得封神具チャンピオン。

アザゼル 让アドラメルク、バルバトス和シャックス这三个Persona分别与七姐妹学园EX迷宫中3-A的アザゼル发生Persona对话，泉币完毕后可获得封神具“赎罪の黑山羊”。

周防辰之进 第一步：当剧情进行到南条、桐岛两条分支后，前往出版社的编集长室对话，选择“いいえ～何のことでしょぉ”。
第二步：剧情进行到珠间琉城出现后，前往编集长室与槿原对话，获得流言情报。
第三步：去侦探所散播流言，在珠间琉城7F的英灵の间见到辰之进后，便可在天鹅绒房间召唤。

黑田淳之介 蜗牛山的赛钱箱中需投满钱币（共计要投100次），然后达成周防辰之进的条件，便会在英灵の间与辰之进同时出现了。

天野舞姬 流程进行到アラヤ神社完成以后，向赤提灯老板娘接下寻找ニシタニセツ的寻人任务，前往アラヤ神社与房屋前的中年妇女反复对话，直到她让玩家猜测姓名为止，输入ニシタニセツ后打探到天野舞姬的情报。之后再达成周防辰之进的条件，便可在珠间琉城3F的姬の间找到天野舞姬。

攻略流程篇

キスメット出版（青叶区）

进所长室对话。

↓

与办公室门附近的黛和藤井对话。

▶来自JOKER的恐吓信“下一个就是你”。

剧情

收到一封奇怪的信件，上面写着“下一个就是你”。开朗的舞耶并不以为意，不过在受到主编的传唤后，她得知自己原先的采访任务被取消，而被强制调去取材七姐妹学园内流传的JOKER杀人事件。毕竟与水野主编关系不好，受到排挤也是正常的。好友黛雪野和芹泽丽为舞耶不平一番，尤其芹泽丽，本打算与舞耶去参加联谊的她对此突如其来的工作非常不满，决定协助舞耶尽快完成取材，以便赶上晚上的联谊。

七姐妹学园（莲华台区）

职员室对话完毕，前往中庭。

剧情

来到七姐妹学园，警官周防克哉正向教员高见冴子询问案件。原来，学园的女学生吉荣杏奈不幸遭遇交通事故，伤了腿，可令人惊奇又害怕的是，肇事者金田被人离奇杀害。

↓

中庭剧情后，前往校长室。

学园的中庭中，反谷校长正训斥着杏奈，咬定她就是杀害金田的凶手，杏奈也不辩白。当芹泽丽为其抱不平的时候，杏奈态度冷淡，并认为舞耶也怀疑自己是凶手。认为蹊跷的舞耶决定去校长室问个明白。

出现恶魔交涉一览

恶魔	喜び	兴味
ピクシ–	克哉+舞耶+うらら	克哉+うらら
スライム	舞耶+克哉	舞耶
ゴ–スト	舞耶+克哉+うらら	うらら
ポルタ–ガイスト	舞耶+克哉+パオフウ	うらら
グザファン	舞耶+うらら	克哉+うらら
ナイトメア	舞耶+克哉+パオフウ	うらら
ラタトスク	舞耶+克哉	うらら

↓

校长室发现横死的反谷，之后与JOKER相遇，发动Persona。

▶周防克哉觉醒Persona赫利奥斯，赫利奥斯是比阿波罗更早的太阳神，而周防克哉正好是达哉的哥哥。

反谷校长竟横死在室内，周防克哉进门向第一发现者的舞耶和丽询问事项，同时杏奈也来到校长室，见到被杀的校长仓皇离去。克哉一行正欲追赶杏奈，却在走廊下遭遇了神秘的恶魔和传闻中的杀人狂JOKER。JOKER说自己是来杀舞耶的，并将两把枪扔给她，让她像在“那个世界”里一样，召唤所谓的Persona。

↓

发生フィレモン的相关剧情。

些许的抵抗后，众人不敌JOKER的攻击，昏死过去。在意识和无意识的夹缝空间中，三人遇到了虚弱的菲列蒙。菲列蒙声称幕后黑手强大而缜密，让三人拯救“这个世界”。

↓

进职员室，与右侧的教师对话获得“时计台の键”。

↓

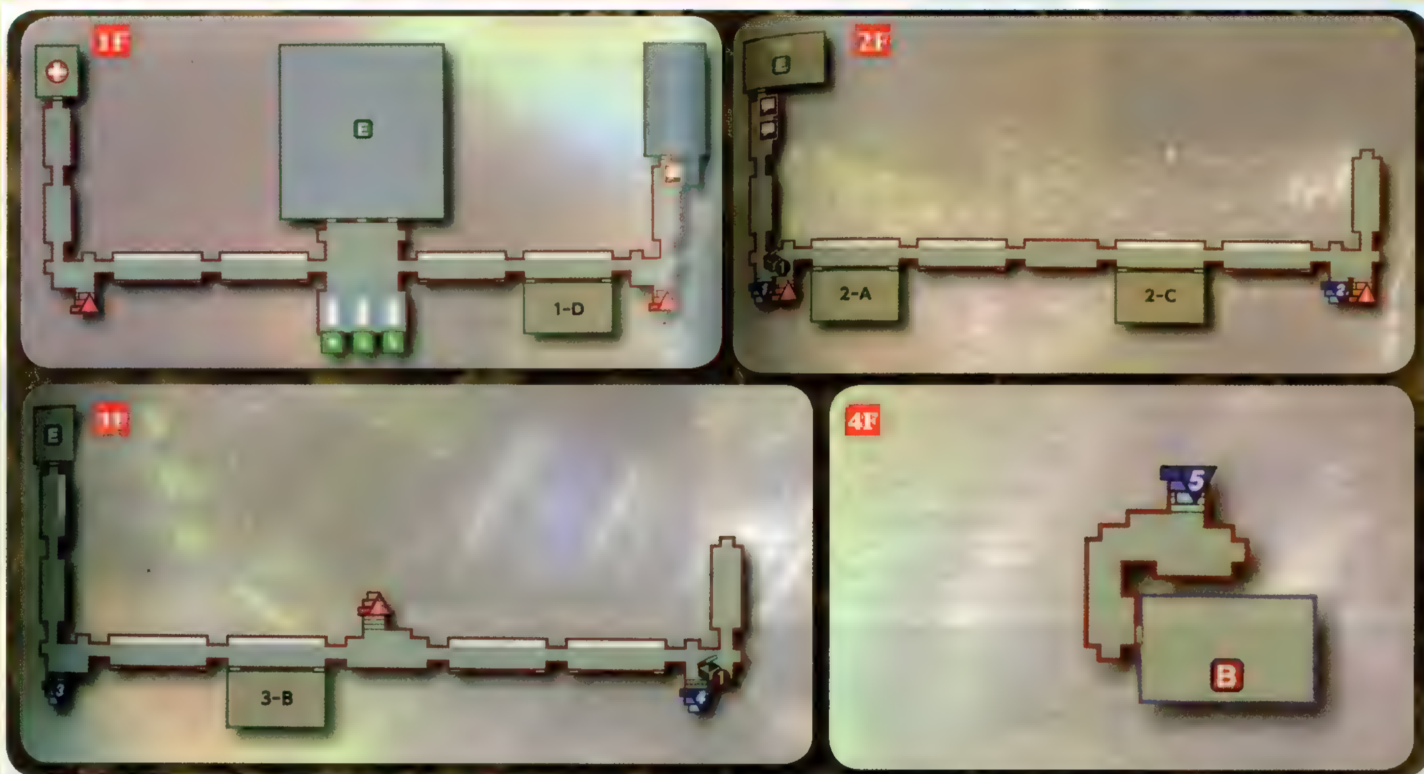
用钥匙打开顶楼时计台的门，发生BOSS战。

BOSS战要点：对方其实只是三个杂兵，用水+火+土组成的合体技“スト–ンライズ”能一击消灭一只。

↓

出学园，前往青叶区。

觉醒Persona的力量后，三人来到教学楼顶层的时钟台，JOKER声称要带走吉荣杏奈，并称呼杏奈为“LADY”，让她回忆起“那个世界”的事情。为了救杏奈，舞耶一行打倒了JOKER差遣的三只恶魔，却终不敌JOKER本人的力量，晕倒当场。之前舞耶无意在车站遇到的既视感少年出现，并且送给舞耶一个校章，告知这是一个流言能转化为现实的奇异时代，让她去找葛叶侦探事务所，散布“七姐妹学园校章可以驱除JOKER”的流言。



青叶区

前往青叶区位于青叶通り的葛叶侦探事务所。

在事务所内对话，委托“エンブレムの不思议なカ”。

进入青叶通り的ダブルスラッシュ，发生剧情。

TIPS：在ダブルスラッシュ中与ワンロン占いマニア对话，输入“イアイアハスタア”，然后去キスメット编集部的办公室，可在纸箱内找到封神具キングインイエロ-，召唤强大的克苏鲁邪神哈斯塔。

退出青叶区，前往蜗牛山。

剧情

警方赶来的岛津管理官将克哉从搜查组中调出，一行前往青叶区的葛叶侦探事务所，委托轰所长散布流言的工作完毕后，所长向众人推荐了当地的情报师兼流言网站的开设人——一个名叫“报复”的台湾人。报复听说舞耶遭到JOKER的袭击还能活下来，大感惊奇，与众人约在Double Slash的网吧中碰面。

◀封神具的暗号输入和获得位置。

报复称这次的JOKER事件与当今外交大臣须藤龙藏有关，而十年前警方悬而未决的纵火杀人案，则有传言说是龙藏的儿子龙也所为。报复说自己已经把握了须藤儿子的位置，提议与舞耶一行合作，共同调查JOKER事件。随后，报复又打电话委托轰所长散布酒吧兜售武器的流言，以测试流言是否真的会化成现实。很快，酒吧的店主就送来了一手提箱武器。舞耶也下定决心深入事件的深处，她烧毁了既视感少年送给她的校章，决意堂堂地与JOKER对决。

蜗牛山

出现恶魔交涉一览

悪魔	喜び	興味
パック	舞耶+うらら	パオフウ
ハ-ピ-	克哉+舞耶	克哉
ブロブ	舞耶+克哉	舞耶
ファントム	克哉+舞耶+うらら	うらら
エンプ-サ	克哉+舞耶+うらら	パオフウ
オ-ガ	舞耶+うらら+克哉	舞耶
アガシオン	うらら	舞耶+克哉

悪魔	喜び	興味
コカトリス	舞耶+克哉	舞耶
ニスロク	克哉+舞耶+パオフウ	パオフウ
エリ-ニュス	克哉+舞耶+うらら	克哉
アペプ	克哉+舞耶+うらら	克哉
ロビングッドフエロ-	舞耶+克哉+うらら	うらら
モ-ショボ-	うらら+パオフウ	パオフウ

进入蜗牛山，大路因施工无法通行，需走如图的小路。

在迷宫中一直向山顶区域攀登，进入森本医院。

TIPS：在迷宫的区域7，通过隐藏小路可找到赛钱箱，向里面投掷10000日元（每次投100，投100次），以后可以召唤特殊Persona黑田纯之介。

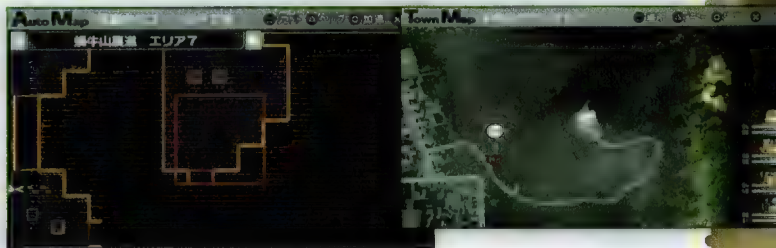
顺着楼梯一路向上，在5楼的院长室遭遇须藤龙也，发生BOSS战。

剧情

报复带领众人来到蜗牛山收容须藤龙也的医院，刚进门就发现两名隶属台湾黑手党天道连的中国人惨死的尸体。天道连与须藤龙藏秘密勾结，帮助龙藏做一些见不得人的暗杀营生，可众人不了解为何龙藏要派杀手来自己儿子的医院。巡视一圈发现医院中几乎没有活口，幸存的护士说龙也召唤出了可怖的恶魔大开杀戒。在医院的院长室，果如报复料想的那样，龙也就是七姐妹学园中出现的JOKER。龙也流露出嗜杀的一面和对父亲的反抗情绪，表示要以自己的力量扭转“这个世界”中偏离发展轨道的地方。打倒为其断后的恶魔，众人再度向港南区的空之科学馆对龙也进行追踪。

迷宫要点：注意敌方恶魔ニスロク和ロビングッドフェロ–能使用“不幸のフラダンス”，令玩家当前拥有的金钱减半，一旦遭遇它们，尽快通过交涉避免战斗，或优先将其击倒。

BOSS战要点：BOSS攻击力较高，且附带毒属性，队伍中至少要有一名角色专注回复。舞耶的Personaマイヤ拥有全体回复魔法，在此战中能派上大用。



▲走到图中红框的位置即可看到赛钱箱，向里投钱直到出现“赛钱箱はもう一杯のようだ”的提示。

区域1 区域2 区域3 区域4 区域5 区域6 区域7

空の科学馆（港南区）

从底楼一直向上攀登，一路确认各层房间，救出所有儿童。

剧情

舞耶一行追到科学馆，和《罪》的世界中发生的一样，龙也放的一把火将这里变为红莲地狱。众人一边救助着每一层中被困在展览室中的小学生，一边向着馆的最上层追踪龙也。

迷宫要点：该迷宫有30分钟的时限，在规定时间内无法见到BOSS即会GAME OVER，中途无法存档，且必须救出每一层的儿童，上一层才会开放。儿童的位置分别在：2F的西南房间；3F的西南和东南房间；4F的通往5F楼梯的左边房间。另外，战斗中时间同样会流逝，不建议在此练级。

到达顶楼发生剧情以及BOSS战。

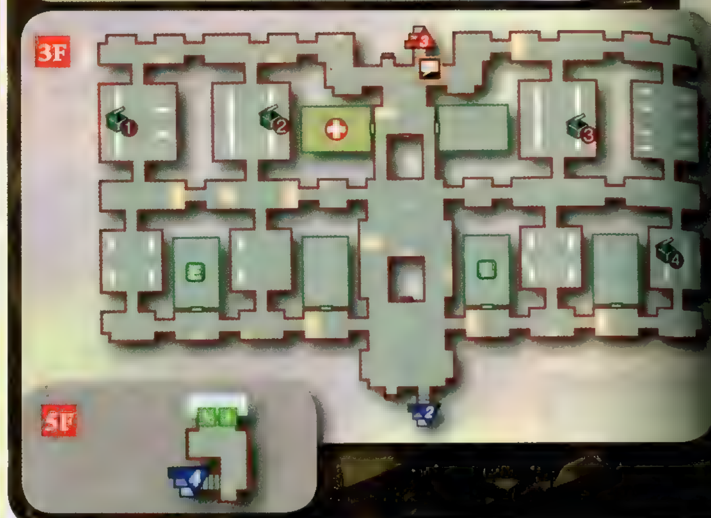
来到顶楼，看到龙也正与舞耶之前在车站遇到的既视感少年（周防达哉）对峙。龙也用刀威逼着黑须淳，让他像《罪》世界的淳一样，引领假面党净化世界，达哉自然不会让他得逞，否则将重蹈毁灭的覆辙。双方剑拔弩张之际，龙也脚下的楼板突然塌陷，其整个人掉落下去。

BOSS战要点：本战高等级的达哉会加入我方，他的个人能力足以完虐BOSS，场上仅留他一个人存活也能胜利。想要BOSS经验值的话，可以先用火炎系魔法消灭杂兵，再用水击系魔法对付须藤龙也。需注意龙也对火炎是吸收的，且当其使用了オ-ルド メイド后，我方中招的队员会变成JOKER反噬自己，所以看见屏幕上出现提示后，立即全员防御一回合。

战斗结束，发生飞艇坠落剧情。

▶黑须淳是《罪》世界中假面党的党魁，在这里只是个普通的少年。须藤龙也要求他重建假面党，而知道所有真相的，只有来自《罪》的周防达哉。

虽然与龙也的战斗胜利了，但危机尚未解除，当下需赶紧离开濒临崩塌的大楼。在流言的作用下，展馆上飞艇形状的观景餐厅变成了真的飞艇，携带众人飞离火海。不过飞艇无法支撑太久，从《罪》世界来的达哉清晰保留着那个世界的记忆，他规劝舞耶不要再插手JOKER事件。



市内

キスメット出版（青叶区）

在编集长室与千鹤接触。

在大厅与パオフゥ汇合。

前往港南警察署。

港南警察署（港南区）

与克哉会合。

TIPS：进入警察署往小狗形状的吉祥物不断投钱，每投满10000日元即可获得一个谜之金属ヒヒイロカネ。

▲报复窃听到的惊人对话，须藤龙也要杀掉的究竟是谁？

剧情

从飞艇紧急跳落的众人万幸掉进了大海，并从海滩上得救，唯独达哉去向不明。众人一时解散，各自回到职场或住所。在出版社，舞耶遇到时下的著名占卜师石神千鹤，千鹤准确地暗示出舞耶在《罪》世界中的动向。随后的电视节目上，千鹤指出JOKER其实是一种名为“女娲”的邪龙，并说利用过JOKER诅咒杀人的人自己也会变成JOKER。考虑到这是一切留言都会化为现实的珠间琉市，电视节目造成的影响难以估量。迅速与报复、克哉会合，却接到芹泽丽的电话，电话那头是丽颤抖的声音——“我，已经变了。不要过来……”难道丽也曾经委托JOKER杀人了吗？

前往赤提灯しらいし。

赤提灯しらいし（港南区，カメヤ横丁）
与柜台的中年妇女对话。

前往パラベラム。

パラベラム（青叶区，青叶通り）
与牧村对话。

前往GOLD。

既得知芹泽丽有变成JOKER的可能，那么必须赶快保护可能被她杀害的人。舞耶想起丽曾经遭遇过一个姓牧村的结婚诈骗犯，被骗钱骗感情，于是四下打探牧村的下落，避免惨剧的发生。然而她未能想到，芹泽丽要杀的人竟然是……

GOLD（梦崎区）

上到3F，与女子更衣室的男生对话，获得ジムの键。

回到1F，打开右侧上锁的房间，发生剧情和BOSS战。

BOSS战要点：战斗前选择“う、うらら……？”，舞耶在战斗中单独与芹泽丽对峙时便不会受到攻击，不过此时也无法攻击对方，可安心复活己方同伴。该BOSS擅长疾风系魔法，惧怕地变系，Personaイ-リス的マグナス对其有特效。

TIPS：战斗结束后一定要选择“だまって！私だって、うららが羡ましいわ……”，否则今后便无法使用舞耶与芹泽丽的协力交涉，且マイヤ无法进化为マイヤ・改。

出现恶魔交涉一览

恶魔	喜び	兴味
オ-カ-ジエリ-	舞耶+克哉+うらら	うらら
イシュタム	うらら+パオフウ	克哉
キンナラ	舞耶+克哉	舞耶
ミノタウロス	舞耶+克哉	舞耶
テング	克哉+舞耶	克哉

恶魔	喜び	兴味
ネコマタ	克哉+舞耶	うらら
エンジエル	克哉+舞耶	うらら
キヨヒメ	克哉+舞耶+うらら	うらら
シャックス	克哉+舞耶+うらら	克哉

剧情

来到丽常去的锻炼场地GOLD，得知变异的她将自己锁在房间里。找到钥匙后打开门，芹泽丽已经完全JOKER化，而且众人想错了一点——丽想利用JOKER诅咒杀死的并非别人，正是她平日里最好的朋友舞耶，这也是游戏序盘时舞耶收到那封“下一个就是你”的威胁信的真相。原来JOKER和Persona一样，同样是人内心的一种人格，芹泽丽心底嫉妒舞耶那可爱的外貌、温柔的性格以及良好的人缘，甚至内心一度萌生过杀意。本着玩笑的态度拨打了JOKER电话，没想到真的招来了JOKER。将其打败后，芹泽丽流泪向舞耶谢罪，即便如此，舞耶还是如同往常一样温和地接受了她。正在此时，众人又接到Zodiac的典子被台湾黑手党天道连绑架的消息。

◀JOKER和Persona一样都是内心人格的显现，当人摘下假面或戴上另一张假面时，往往做出惊人的恐怖行为。

ゾディアック（梦崎区）

出现恶魔交涉一览

恶魔	喜び	兴味
レイス	うらら+パオフウ	克哉
ファウスト	克哉+舞耶	克哉
フィアラル	うらら	克哉

恶魔	喜び	兴味
ジャックフロスト	舞耶+うらら+克哉	舞耶
テケテケ	–	–

进入ゾディアック，沿着楼梯向上方楼层攀登。

在秘密カジノ的门前输入暗号“Panther”。

▲输入的暗号如图所示，背景的门即是秘密カジノ的入口。

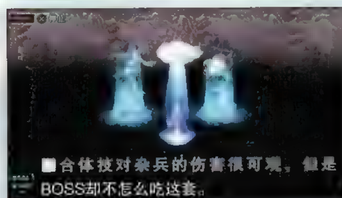
进门触发剧情后进入BOSS战。

胜利后自动来到天鹅绒房间，发生剧情。

剧情

一行人到达以星座命名的娱乐场后发现由天道连建立的秘密基地，正中座位上端坐着脸上有刀疤的男子云豹。克哉与他在警局曾有一面之缘，知道他与警署高层有着密切关系。报复则说明云豹是天道连的职业杀手，天道连又为须藤龙藏办事，政界、警界均与黑社会扯得不清不楚。救下被天道连掳掠的典子，克哉下决心要查明真相。正在此时，一个陌生人打来电话让克哉前往青叶公园，说是了解须藤龙藏的秘密。

迷宫要点：在进入迷宫前听取“奥が迷路のよう……”的流言并散布（注意一旦进入就无法再散布了），迷宫的地形会变得复杂，不过也能获得不少好的道具。另外注意地面的那些黄色污渍，是伤害地形，向テング、フィアラル等恶魔听取キヨヒメ的流言，之后再与キヨヒメ契约（派うらら交涉），可令伤害地形消失。



■合体技对杂兵的伤害很可观，但是BOSS却不怎么吃这套。

BOSS战要点：BOSSノリコ带两个杂兵，如果将两个杂兵都消灭，BOSS便会使用マハアクエス、オールド メイド等强力魔法。较好的方法是先消灭一个杂兵，另一个放置不管，令ノリコ维持在弱化状态，先行将其消灭。BOSS的弱点是火炎，但初期的火炎Persona大多怕水，如果想用它们作战，必须有“水の壁”，但水の壁无法防御对方的“绝对零度”。

1F

1Fa

1Fb（变化后）

2F（变化前）

2F（变化后）

3F（变化前）

3F（变化后）

青叶公园（青叶区）

出现恶魔交涉一览

恶魔	喜び	兴味
ガンダルヴァ	うらら	パオフウ+克哉+舞耶
ヘル	うらら+パオフウ	パオフウ
パリカー	うらら+パオフウ	パオフウ
アークエンジェル	克哉/舞耶	うらら
クラーケン	克哉+舞耶+うらら	克哉+うらら
カナロア	舞耶+克哉	舞耶
カパンダ	舞耶+うらら	克哉+うらら

恶魔	喜び	兴味
ジャックランタン	舞耶+うらら	克哉+うらら
カマソッソ	パオフウ+うらら	パオフウ
クン・アヌン	克哉+舞耶+パオフウ	パオフウ
タラニス	舞耶+克哉	舞耶
リッチ	パオフウ+うらら	克哉
プリンシパリティ	克哉+舞耶+うらら	克哉
ラスプーチン	うらら+パオフウ	パオフウ

走到公园最深处发生剧情，注意地图上的伤害地形。

TIPS：在进公园前，先在大地图上跟公园附近的おじいさん对话，打听到花会说话的传闻，然后去葛叶侦探事务所散布流言，这样就能与公园中的花朵们对话。其中与紫花对话时选择回答“赤い花”，可获得奖励道具アカシックリング，该道具可用于后期传说武器的开发。

◀进入公园前先与此处的老爷爷对话，散布流言。

剧情

在公园内，自称“告密者”的男子与众人接洽，表明须藤龙藏率领着秘密结社“新世塾”，正在图谋一件大事。媒体、警方高层和黑手党都是新世塾的爪牙，不过目前政府还未完全落入龙藏的掌控，除了舞耶一行外，还有其他人也在对新世塾展开调查。告密者留下一张照片，上面是两个陌生的男女，如何与他们接洽呢？芹泽丽想到了好办法。

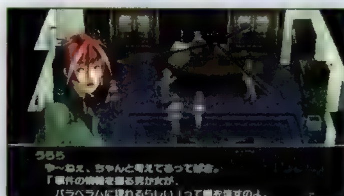
剧情后自动来到葛叶侦探事务所，委托所长散布流言“事件の真相を握る人物がパラベラムに前……”。

芹泽丽利用侦探事务所散布流言，宣称照片中的男女会出现在酒吧Parabellum。为了防止被媒体盯上，舞耶和克哉先行在酒吧外流离来往行人中是否有和照片中一致的，抢先拦下。而酒吧里面，则安排了芹泽丽和报复两人吸引媒体注意。很快，目标便出现了。

注意：散布流言先存个档，因为即将进入分支。如果选择男性，则进入南条圭分支；选择女性，进入桐岛英理子分支。进入EX迷宫的条件是两条分支全部通过，所以要分别在一、二两个周目中走不同分支才行。

自动来到酒吧，观看剧情后进入ホテルプレアデス。随后根据之前的男女选择，南条或桐岛加入。

TIPS：固定剧情完毕后，玩家可前往青叶区的キスメット出版，与水野编辑长对话，选择“いいえ～何のことでしょお？”，这样今后才能召唤特殊Persona天野舞姬。



▲如果想在一周目就体验到两条路线的剧情，要在芹泽丽的说话剧情完毕后先存个档，再去委托所长散布流言。

南条主分支

出ホテルプレアデス，前往鸣海区的下水处理施设。

剧情

南条表示对新世塾展开调查，是怀疑其中的神条久鹰真身是多年前塞贝克企业的黑手神取鹰久。当年神取鹰久受无貌神支配，妄图毁灭世界，被当时还是高中生的南条一行阻止。事件过后，神取杳无踪迹，是否加入新世塾便不得而知。另外，英理子表示石神千鹤也是新世塾成员，利用占卜来操作市内的各种因素，扩大JOKER的影响。此外，还得知新世塾将一些JOKER化的平民集中关押在自己的研究所中。

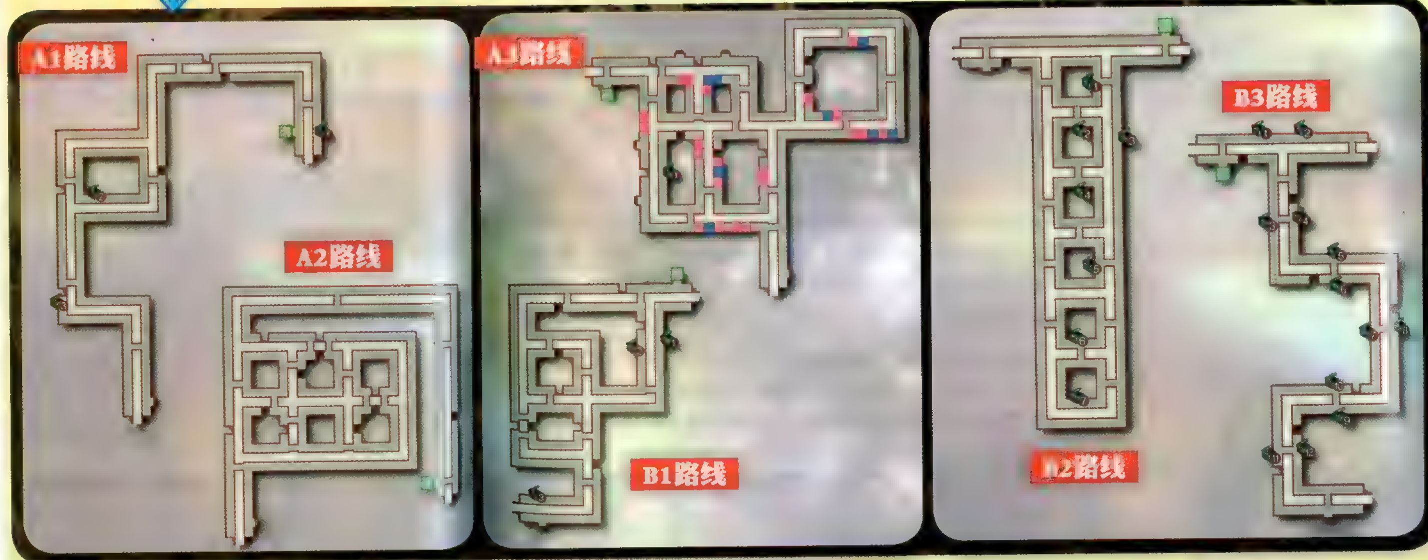
下水处理施设

触发剧情后，穿过以A路线或B路线分别标识的三个区划，来到地下停车场。

在停车场发生剧情，进入理学研究所。

来到施设，南条见到昔日故友玲司和麻希，在两人的协助下，一行顺利穿过下水处理设施。面对极有可能是敌人的神取鹰久，麻希却对南条表示，只有他才能可能拯救鹰久的灵魂。在停车场见到《罪》中的队友荣吉，他的好友杉本被新世塾掳掠关押，他要求加入队伍，救出杉本。

迷宫要点： 1.该地图分为A、B两条路，每条路都有3个区划，随便走哪条都可以，玲司的A路线能拿到一些道具。2.每个区划都有10分钟的限定时间，不过即便时间结束也不会GAME OVER，而是强制打回入口。



理学研究所

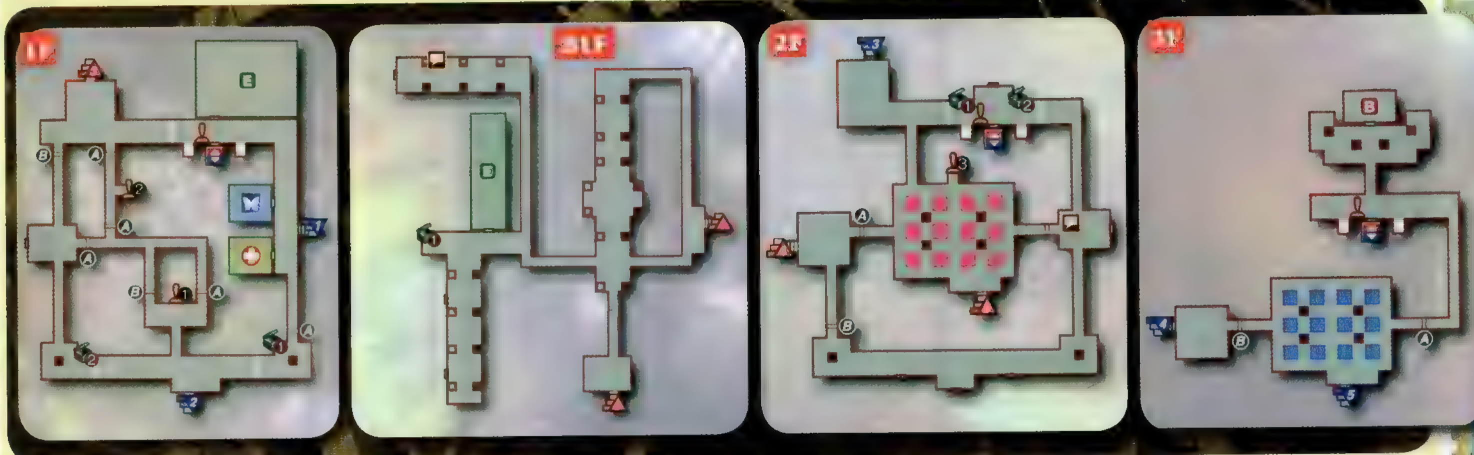
按1F→B1F→1F→2F的路线，最终到达3F。

进入研究所，向研究员打听到这里进行着惨无人道的人体实验。在JOKER化人类的收容所，荣吉并未发现杉本，失望之余，他被南条任命将被俘获的JOKER人类带上货车。此时，报复却从研究所的电脑中发现新世塾正在研究一种将JOKER从人体分离的技术，具体目的尚不明确。

迷宫要点： 首先与B1F左上方的研究员对话，获得LV1的カ−ド キ−，打开1F的卷门。调查迷宫中的安全门切换装置，在1F由B切换到A，打开所有A门，来到2F。在2F从A切换到B，拿到LV2的カ−ド キ−后再从3F绕到2F，再次由B切换到A，这样3F之前阻塞的道路就通畅了。

▶2F的カ−ド キ−略微难找，在地图上的如图位置。

进入3F的研究室，发生剧情。



剧情后回到停车场，发生BOSS战。

携带着硬盘正准备离开，荣吉却被神取鹰久及其爪牙俘获。神取在《P1》中死亡，又在新世塾的流言力量下复活。他以荣吉的性命威逼众人交出硬盘，否则将杀害荣吉。无奈之下，报复将笔记本交出去，神取却出尔反尔，准备用手枪击毙荣吉，关键时刻，达哉的降临化解危机，研究所也陷入一片混乱的枪战。趁乱逃脱之际，荣吉的好友杉本化为一匹狰狞的怪兽向众人袭来。一番恶战后，成功地在不伤及杉本性命的前提下将他制伏，荣吉也死心塌地地追随起南条。

BOSS战要点：BOSS惧怕火炎和神圣系魔法，不过两个杂兵则是神圣系无效，火炎最为通用。其ブリザ–ドブレス攻击力很高，我方不要派上任何弱水击的Persona，并且需要专门有1～2个回复角色。对物理有抗性的Persona也比较好用。

桐岛英理子分支

出ホテルプレアデス，前往青叶区的珠间琉テレビ。

剧情

石神千鹤的占卜令越来越多的平民变成JOKER，南条前往调查这些JOKER化平民的收容所，伺机营救。同时，舞耶一行则跟随桐岛英理子前往珠间琉电视台，调查正在电视台录制节目的千鹤。这个神秘的占卜师究竟是无心被新世塾利用，还是原本就是新世塾的恶首之一呢？

珠间琉テレビ

进入电视台，遇到上杉秀彦和黛雪野。

乘坐电梯来到2楼，找到乐屋4。

黑猫剧情后进入镜中世界，按如下流程探索电视台可从镜中世界逃离：八卦门1（2F）→八卦门2（2F）→乐屋4（3F）→八卦门5（4F）→八卦门3（3F）→八卦门7（5F）→八卦门2（2F）→八卦门6（5F）→八卦门4（3F）→八卦门8（6F，BOSS战）。

千鹤的式神黑猫令一行被困在镜中世界的奇门遁甲中，借助《P1》角色上杉秀彦和黛雪野的帮助，众人一路破解着机关，并与英理子内心的阴影（跟踪狂以及与英理子有着感情纠葛的初代主角）作战，最终破解了黑猫的法术，回到现实。

迷宫要点：左文已给出傻瓜流程，想自己解谜的玩家可以详看八卦的8个图形，由于是镜中世界，所以原世界中1～8的顺序会因为图形的左右颠倒而发生排序变化。在3、7、6这三个八卦门需要打小BOSS战，除了神圣系无效外其他攻击都有不错的威力。

BOSS战要点：八卦门8中是黑猫BOSS战，该BOSS反射除メギド系以外的一切攻击魔法，用物理攻击会比较奏效。

▲该迷宫中的BOSS都惧怕物理攻击，容易对策。

1F

2F

3F

第三スタジオ

楽屋4

4F

5F

6F

回到现实后前往第一スタジオ，发生BOSS战。

在演播室中，石神千鹤预言所有的守护龙都将出现女娲（JOKER）之兆，且城市里将出现越来越多的JOKER人。在她的预言下，同台做节目的黑须淳子当场JOKER化并且暴走，达哉出现将其制伏。石神千鹤对克哉这种唯物论者深恶痛绝，企图用咒术改变整个珠间琉市。

BOSS战要点：BOSS为石神千鹤带领4个式神，当中的千鹤是纸人所化，一击便可击倒。4个式神有各自的属性，分别为左后（疾风反射，地变弱）、右后（地变反射、疾风弱）、左前（火炎反射，水击弱）、右前（水击反射，火炎弱），把握好以上属性，再针对性地用魔法即可轻松获胜，注意在某式神被消灭前，不要使用其反射属性所对应的全体攻击魔法。省事一点也可以放弃魔法，完全以物理系攻击。

スマイル平坂（平坂区）

完成南条圭或桐岛英理子的任一分支，自动跳转回南条的旅馆发生剧情。

剧情

双方各自调查完神取鹰久和石神千鹤，回到南条的住处，却发现南条安置在这里的部下均死于非命，疑是青叶公园的告密者所为——谁知道这个告密者是不是故意将情报泄露给舞耶，顺着舞耶的线索找到南条的呢？

自动跳转到パオフゥ的基地，发生剧情。

通过分析研究所的硬盘，得知新世塾把从人体中分离出的JOKER称作“污秽”，集中储藏在巨大容器里。利用政界和警界的力量，新世塾可以轻松地通过排查民众的电话号码，来统计JOKER化的人们。此外，他们还和日本防卫厅共同开发一种移植了人类神经组织的战斗机器人。这样通过占卜、抓捕、分离JOKER、再由警方掩人耳目的一系列行为，进行秘密犯罪。但目前的问题是，没有任何证据能直指须藤龙藏，如果将事情闹大，那么很可能逼得须藤断腕自保。这时，众人接到消息，新世塾的佐佐木银次和石神千鹤将在“微笑平坂”举行演讲，吸引了不少民众。

前往平坂区的スマイル平坂

到达スマイル平坂4F的讲演会场。

前往4F右下方的女子トイレ。

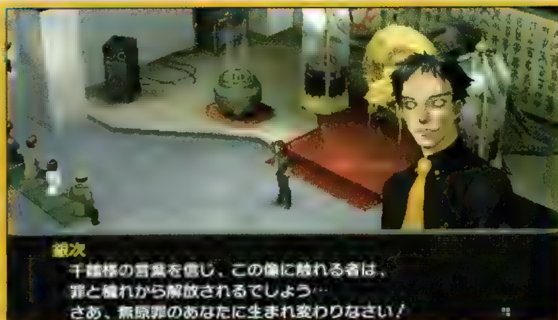
剧情后成功弄响警报，再次进入讲演会场，发生BOSS战。

BOSS战要点：杂兵的自爆有可观的攻击力，且BOSS银次不断将它们复活，特别注意第一波的自爆后对己方队员的回复。BOSS的弱点是疾风属性，かまいたち等合体技或强力疾风魔法能有效地造成伤害。

出现恶魔交涉一览

恶魔	喜び	兴味
ピコリュス	克哉+舞耶+パオフゥ	パオフゥ
フン・ハウ	舞耶+克哉	パオフゥ
クエレブレ	克哉+舞耶+うらら	克哉
デメテール	うらら	克哉+舞耶
ザエボス	克哉+舞耶+パオフゥ	パオフゥ
リリム	克哉+舞耶+うらら	パオフゥ

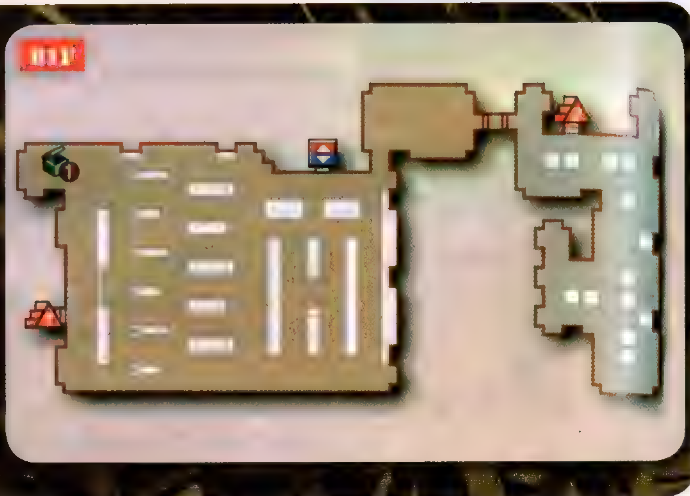
演讲会场座无虚席，石神千鹤并没有现身，只有佐佐木银次在台上蛊惑人心。他鼓吹虚度岁月、嫉恨他人是一种罪，并要来场的人们触摸伏羲像来洗清罪孽。越来越多的JOKER聚集到容器里，舞耶一行将容器悉数破坏，却又不得不跟被JOKER凭依的银次交手。



►银次身后的这个“伏羲”雕像，实际是新世塾研制的JOKER分离器。

前往青叶公园。

战斗结束后，又收到“告密者”的消息，让他们前来青叶公园的野外音乐堂。虽然“告密者”敌友未知，不排除是陷阱的可能，克哉还是执意要去与其会面。



青叶公园～野外音乐堂（青叶区）

进入青叶公园，一直向北，到达野外音乐堂。

↓

与富坚署长对话。

↓

岛津管理官出现，发生BOSS战。

BOSS战要点： 主要威胁来自杂兵SAT，他们的ねらいうち低几率令我方一名队员立即死亡，注意及时复活。尽快将他们逐个消灭，剑击和战技系的物理攻击有明显效果，魔法作用则相对不明显。

剧情

告密者的真实身分是富坚署长，他虽也曾是新世塾的爪牙，但最终还是决定揭发组织的罪行。新世塾的顶点并非龙藏，而是古代的当地大名澄丸清忠。20年前建设本丸公园时，从地下发现了清忠的干尸，尽管干尸不会说话，龙藏等人却能听到冥冥中的启示。他们崇拜干尸，认为当今世界的存在就是原罪，企图毁灭珠间琉市以外的世界，建立一个价值观单一、理想单一、民族单一的理想国度。于是，新世塾用占卜和JOKER的蔓延来实行对“罪”的清算——“罚”。

传说中的龙脉，即守护龙，具有兴废国家的巨大力量。守护龙厌恶污秽，当JOKER这种污秽在珠间琉市密集地聚结起来后，守护龙也会聚集到一起消灭这些污秽，结果便导致天灾频发、磁极移动、地轴倾斜，最终世界灭亡。为了自己能够幸免于难，新世塾还周道地预备了能浮在空中的宇宙船……要阻止这一切，就必须消灭须藤和清忠。

◀富坚并未得到新世塾高层的信任，不过他还是透露出惊人的内幕情报。

パオフゥのアジト（鸣海区）～废工场（港南区）

在パオフゥのアジト中偷听龙藏和云豹的对话。

↓

观看某会议室中新世塾干部们的剧情。

剧情

报复的窃听装置偷听到云豹替龙藏做事是为了救出自己的弟弟，双方约定在废工场碰头，龙藏将亲自出面释放云豹的弟弟，并支付金钱报酬，这是抓到龙藏破绽的好机会。

新世塾正在秘密研究一种代号为X-1的武器。另外，干部们均知道了舞耶一行的存在，不过他们所崇拜的清忠干尸却没有下令对舞耶采取行动。为什么放任舞耶？就在大家猜忌之时，龙藏斥责他们不要多生疑心，只要执行清忠的指示即可。

出现恶魔交涉一览

恶魔	喜び	兴味
ピュートーン	克哉+舞耶+うらら	舞耶
ワニュウドウ	克哉+舞耶+うらら	舞耶
アグリッパ	克哉+舞耶+うらら	克哉
ショゴス	克哉+舞耶	うらら

恶魔	喜び	兴味
ダイロクテンマオウ	舞耶+克哉	克哉+パオフウ
パワー	克哉+舞耶+パオフウ	克哉+うらら+パオフウ
サテュロス	舞耶+うらら	うらら

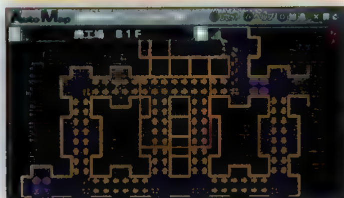
前往港南区的废工场，观看枪战剧情。

龙藏的手下部队与云豹率领的天道连发生枪战，黑社会组织毕竟无法与拥有重武器的军队抗衡，云豹慌乱之中逃窜，而潜伏在一旁的舞耶一众也遭到袭击，看来偷听的事情已经败露，新世塾是打算把舞耶和天道连一并抹杀。

探索迷宫，B1F的传送带需要进入控制室改变其走向，控制室密码为19750326。

与云豹发生剧情，之后进入BOSS战。

报复的真名叫作“嵯峨薰”，原本是珠间琉市的检察官，五年前，嵯峨薰和助手浅井美树前往台湾调查龙藏的恶行，美树被天道连的云豹杀害，嵯峨薰隐姓埋名，伺机复仇。今日，嵯峨薰终于得偿所愿，想手刃仇人而后快，终被克哉劝阻。然而，云豹还是被龙藏的手下杀害，他身亡之际告知嵯峨薰，须藤龙藏正前往海底遗迹，准备解开守护龙青龙的封印，而龙藏的渡海工具，则是一艘名为日轮丸的轮船。



▶改变传送带的方向后，也依然要注意附近的陷阱，否则会掉到B2F。

BOSS战要点：BOSS X-1对除电击魔法外的攻击都有很高的抗性，我方需要有对应的Persona主攻，最好有电击系合体技。防御方面，BOSS的子弹攻击属于飞具，注意一下Persona的抗性。ムラマサコピ-能封印我方Persona，一旦中招，就让该角色专注队伍的回复。

ヨットハ-バ-（鸣海区）～日轮丸

从鸣海区的ヨットハ-バ-进入日轮丸。

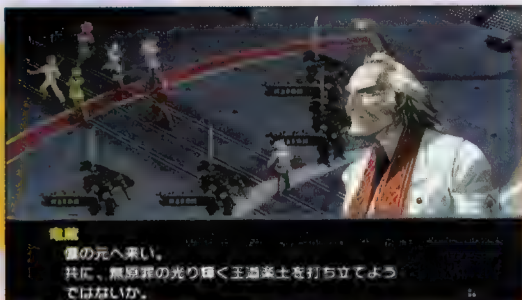
注意：一旦进入，直到后面的海底遗迹完成前都无法回到市内，进入前先存好一定数量的回复道具。

穿过迷宫，从最后2F的区域到达甲板上，发生BOSS战。

BOSS战要点：面对3个X-1，战术与之前废工场的相同，以电击魔法主攻，己方Persona须有飞具抗性。

剧情

日轮丸航行在平静的海面，一阵震天的爆炸后被火海笼罩，达哉已先于众人潜入。一路冒险在甲板上见到龙藏，对方却不愿与众人纠缠，乘上直升机逃离。另一方面，神取鹰久和石神千鹤却乘坐潜水艇前往海底遗迹，众人在即将沉没的船底找到另一艘潜水艇，紧追着神取。



出现恶魔交涉一览

恶魔	喜び	兴味
ヘ-ニル	うらら	舞耶+うらら
スチュパリデス	克哉+舞耶+パオフウ	克哉+パオフウ
リヴァイアサン	克哉+舞耶+パオフウ	舞耶

恶魔	喜び	兴味
ラクシャ-サ	克哉+舞耶+パオフウ	克哉+パオフウ
オルトロス	克哉+舞耶+パオフウ	舞耶

1F

2F

B1F

B2F

B3F

2F（制御部）

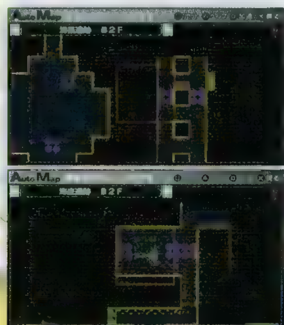
1F（制御部）

B1F（制御部）

海底遗迹

一段很长的迷宫，前往目的地封印の间。

迷宫要点： 这是个地地道道的坑爹迷宫——满地大坑，不留神就脚下踩空掉下去了，然后需要绕长长的一段路才能回到原位。两处大坑群集中在B2F的东西两侧，如图。



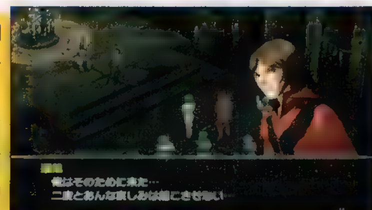
出现恶魔交涉一览

悪魔	喜び	兴味
タクシャカ	パオフウ+うらら	うらら+克哉
ウェイトリー	克哉+达哉	パオフウ
バルバトス	パオフウ+うらら	克哉+舞耶+パオフウ

悪魔	喜び	兴味
カトブレパス	舞耶+克哉+パオフウ	うらら
アエ-シエマ	舞耶+克哉	舞耶

剧情

在遗迹底层的封印之间，舞耶见到了神取鹰久、石神千鹤和跟他们拔刀相向的周防达哉。神取说身后的大石是龙的封印，世界中共有12个封印石，现已全部解放，前所未有的大破坏将席卷全世界。一番激斗，神取和石神被打倒，海底遗迹也摇摇欲坠，恋慕神取的石神陪伴他一同葬身海底。待众人逃出遗迹，达哉劝说众人不要再参与此事，正欲离去，被克哉呼止脚步。克哉问他究竟隐瞒了什么，为什么不寻求大家的帮助而独立行事？达哉沉思良久，让众人前往阿赖耶神社，准备将一切和盘托出，但同时他也要求众人不要再跟自己扯上关系。

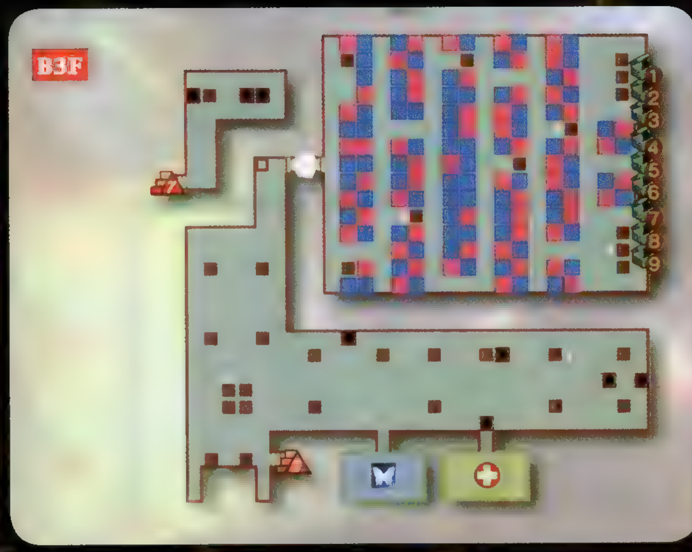


▲神取的言语已经昭示了事件与无貌神的关系，达哉便是为了不重蹈《罪》世界的覆辙才来到这里。

在封印の间发生BOSS战，根据玩家之前在青叶公园后走的是南条线还是桐岛线，BOSS会有所区别。南条线与神取鹰久交手，桐岛线与石神千鹤交手。

神取鹰久战要点： 神取本体很弱，只是4台X-2很是棘手，依然是电击魔法（有合体技サンダ-スト-ム会更轻松）主攻。由于数量众多，我方被ムラマサコピ-打中陷入封印状态的几率大大提升，需要赶紧回复不良状态和HP，否则很难控制HP的下降。

石神千鹤战要点： 石神千鹤相比神取要简单一些，只不过她的“抚护符”会造出4个分身，配合本体，攻击绵密，比较烦人。分身对一切攻击和魔法都反射，连メギド系也不例外，破坏分身的方法是，使用单体的物理攻击攻击到一次本体，玩家可以让我方五名角色分别指定一个千鹤攻击，一回合便能辨出真假。单体的千鹤需注意其“大地の怒り”，属性为地变，注意防御（或直接用地变反射的Persona反射回去）。



アラヤ神社（莲花台）

出现恶魔交涉一览

恶魔	喜び	兴味
ウクブ・カキシエ	克哉+舞耶+うらら	克哉
ルキフグス	うらら+パオフウ	克哉
アンクウ	克哉+达哉	パオフウ
ヴァ-チャ-	克哉+舞耶+パオフウ	–

恶魔	喜び	兴味
フナブ・ク	克哉+达哉	克哉
サキュバス	うらら+パオフウ	克哉+舞耶+うらら
クロ-リ-	パオフウ+うらら	パオフウ

进入神社发生剧情。

出神社，进入左边的岩户山。

沿着迷宫的道路一直走，穿越各个镜の间。

TIPS：迷宫中有古の太阳、青铜の指轮、银の弓、オルテュクス4个封神具，分别对应克哉、パオフゥ、舞耶、うらら四个人的专属Persona，一定要获得。封神具均位于迷宫中木板遮盖的洞穴里。

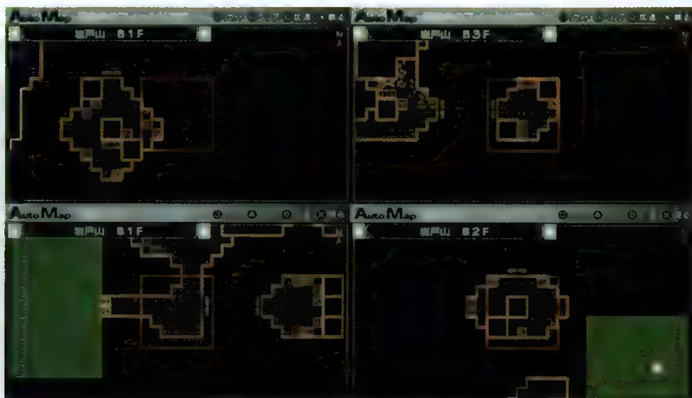
看完镜の间所有剧情后，南条/桐岛离队，达哉加入。

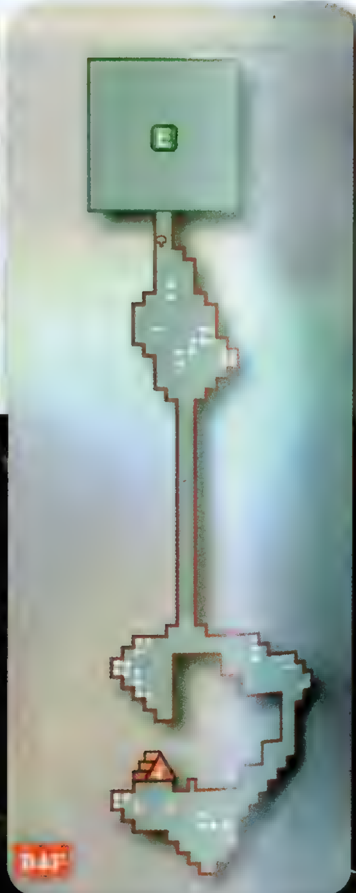
前往鸣海区的地下铁工事现场。

▶4个封神具在地图中的位置，千万不要错过。

剧情

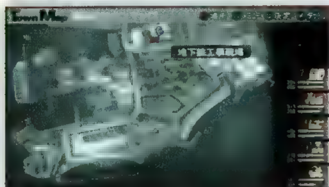
在岩户山的各个镜之房间看到惊愕的事实。达哉来自另一个曾被毁灭的珠间琉市，为了让世界脱离无貌神的策略存在下去，达哉、舞耶、淳、荣吉和丽莎5人通过抹消10年前在神社相见的事实和记忆，创造了现在的世界。然而达哉无论如何都无法忘记舞耶，导致两个世界的达哉同步失败，成为现今世界中的“特异点”，并且当这个世界中的昔日同伴与他接触，就有可能一点点重拾记忆，如果五人全部恢复记忆，那基于抹消记忆才被创造出来的这个世界就会毁灭，所以达哉才一直回避着舞耶。舞耶让他不要再独自烦恼，为了防止世界毁灭，一行前往龙藏在守护龙毁灭世界时用以避难的天鸟船。





地下铁工事现场（鸣海区）～アメノトリフネ

穿过工事现场，到达アメノトリフネ。



▲由于PSP的屏幕较小，地名在地图上会显示得很大，可能误导玩家。这是工事现场的详细进入地点，不要走到地图中间去遍寻不得了。

在アメノトリフネ一层层往下探索。

B3F的嘲骂の间发生剧情。

B5F的纠弹の间发生剧情。

B7F的呵责の间发生剧情并BOSS战。

TIPS：B6F和B7F的传送点左侧分别有封神具ウルザンブルン和深红の翼，可用于召唤Personaスクルド和スザク，不要错过收集。

出现恶魔交涉一览

恶魔	喜び	兴味
セケル	克哉+舞耶	うらら
アレス	克哉+舞耶+パオフウ	パオフウ
ビュセル	克哉+舞耶+うらら	克哉
ヤクシャ	克哉+舞耶+うらら	克哉+うらら
ドミニオン	克哉+舞耶+パオフウ	克哉+うらら+パオフウ
ケルベロス	克哉+舞耶+うらら	克哉

恶魔	喜び	兴味
フェニックス	达哉+克哉	克哉+舞耶
キニチ・アハウ	克哉+舞耶+うらら	克哉+うらら
ギリメカラ	克哉+舞耶+パオフウ	克哉+パオフウ+うらら
マナナン	克哉+舞耶	克哉
ムチャリンダ	克哉+舞耶+うらら	克哉
ファヴニール	克哉+舞耶+うらら	克哉

TIPS：渡过工事现场最初的可动桥，右边有另一处可动桥，渡过后可拿到素材虹のかけら。该可动桥的通行办法为：先与ビュセル或サキュバス交涉，将其“喜び”提升至最高，选择“噂を聞く”听取流言，然后与セケル契约，再次交涉将セケル的“喜び”提升至最高，出现“跳ね桥をかける”选项后就能架桥了。

剧情

天鸟船是个能够将人们的想法化为现实的诡异之地，龙藏带着清忠的干尸头颅前往珠间琉城，欲目睹现世被12条龙毁灭，任命手下菅原留守天鸟船，并允诺赐给菅原无穷的生命。达哉对自己撇下三名伙伴，独自保留记忆来找舞耶的行为抱有自责，于是在天鸟船中见到荣吉、淳和丽莎三人的金属恶魔像，达哉已抱有向三人赎罪的想法，不过现在还有更重要的事情等待他去做。

BOSS战要点：三个BOSS无视一切物理系攻击，且分别有水击、疾风和地变吸收，我方可用火炎或电击主攻（推荐火炎）。推荐先击倒拥有即死攻击的荣吉，再消灭攻击附带狂暴效果的淳，最后对付リサ。合体魔法メルトダウン效率最高，使用方法为“火炎系魔法→地变系魔法→マハラギダイン”。

区域1 区域2 区域3 区域4 区域5 区域6 区域7

B8F的制御室发生剧情并BOSS战。

在最后的制御室，众人目睹珠间琉城上浮这一壮观又恐怖的情景，却又不得不面对已经变成了怪物的菅原——如龙藏所说，他的确获得了永恒的生命，但却永远失去了人形和人性，活在奈落地狱中。

BOSS战要点： 比较难对付的BOSS，在与他交手前，可先利用B7F的传送装置回到街上，去药店多买点镇静剂和SP回复药，以防我方多名队员陷入狂暴状态。BOSS每回合会自动回复HP，且吸收物理攻击，必须用火炎系的魔法乃至合体技打出大伤害，メルトダウン仍是首推。如果需要多名角色回复，也可退一步使用双人的灼热狱炎。

▲如果消耗三人行动的メルトダウン影响了玩家的回复，用克哉和达哉两人专用Persona的火炎系合体技灼热狱炎也效果不错。

珠间琉城（莲花台）

出现恶魔交涉一览

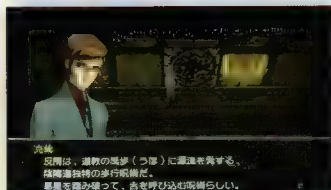
恶魔	喜び	兴味
ソロネ	克哉+舞耶	克哉
キシン	うらら+パオフウ	克哉
アドラメルク	克哉+舞耶+パオフウ	パオフウ
ジャヒー	うらら+パオフウ	克哉
ツイツイミトル	舞耶+克哉	パオフウ
テスカトリポカ	克哉+舞耶+パオフウ	舞耶
ウロボロス	克哉+舞耶	克哉
アフ・パチ	パオフウ+うらら	克哉

进入城内，可看到地面的北斗七星和北极星（北辰）。

踩上北极星的位置，传送到需要输入密码的门前，密码为“ソンジョウオウ”。

TIPS：实际上，该密码的获得方式要通过北斗七星分别传送到1～7F，在各星的石版上才能获得其情报，本篇攻略本着快捷的原则，玩家可直接对照输入，不需要再去探索了。想领略迷宫乐趣的可以亲手去寻找。

打开密码门，按照门旁石版上七星的连接路线通过下一个房间。



▲不按图中的路线走，则会掉落到下层。

进入8F的ウテナの间，发生BOSS战二连战。

剧情

珠间琉城的深处，龙藏利用仪式复活了澄丸清忠，连自己的生命都献作生祭。打倒了变成怪物的龙藏和御前，守护龙毁灭世界的威胁得以解除，不过一切的幕后黑手无貌神化作达哉的样子出现，将荣吉、丽莎和淳三人挟为人质，声称要“做最后一个游戏”，让达哉一行来到了自己的领域“真我曼荼罗”（Monad Mandala）。

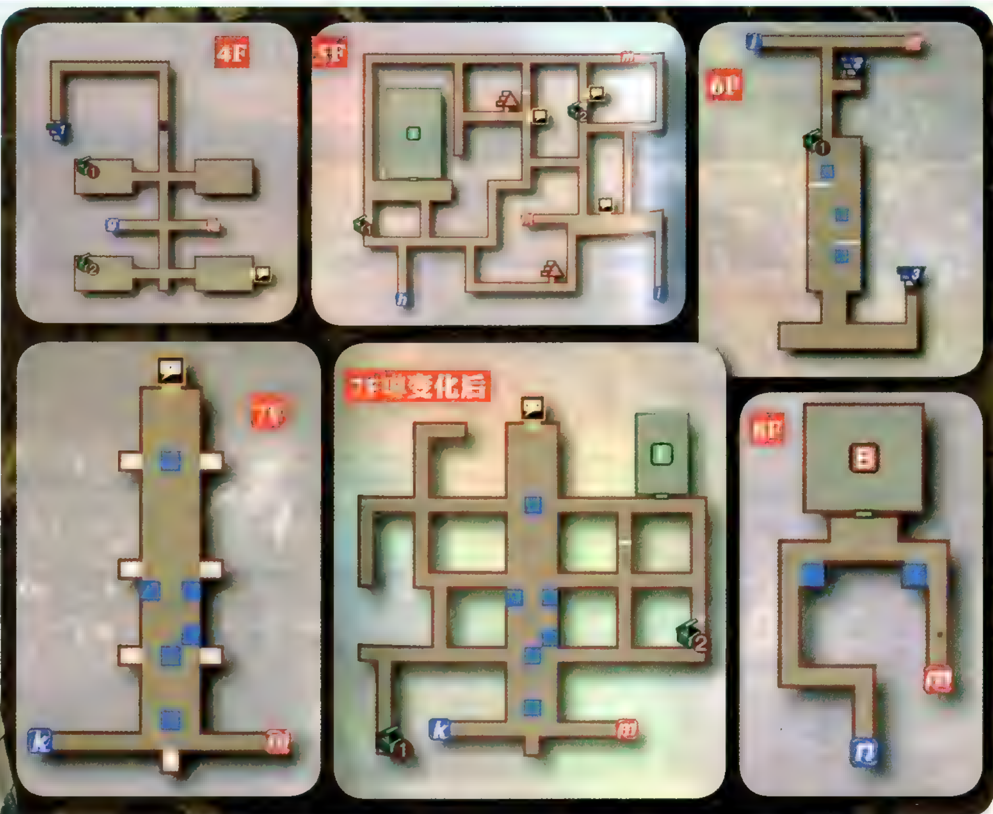
第一场BOSS战要点：龙藏的实力还不如前一个菅原强，弱点是冰结，用マカカジャ配合冰结系魔法可顺利进攻。防御方面，由于BOSS的大多攻击是物理系，因此使用ラクカジャ可将其威胁降到最低。

第二场BOSS战要点：御前对魔法有很强的抗性，但惧怕剑技系物理技，可派上拥有对应技能的Persona，达哉的普通攻击也能有不错的效果。BOSS的暗黑系即死攻击很强，我方Persona要以注重魔防类的为主，最好有暗黑系无效。另外，如果玩家已经收得了黑田淳之介、天野舞姬和周防辰之进3个特殊Persona，使用它们的合体魔法“天诛杀”能秒杀该BOSS。

第二场BOSS战要点：御前对魔法有很强的抗性，但惧怕剑技系物理技，可派上拥有对应技能的Persona，达哉的普通攻击也能有不错的效果。BOSS的暗黑系即死攻击很强，我方Persona要以注重魔防类的为主，最好有暗黑系无效。另外，如果玩家已经收得了黑田淳之介、天野舞姬和周防辰之进3个特殊Persona，使用它们的合体魔法“天诛杀”能秒杀该BOSS。

◀黑田淳之介、天野舞姬、周防辰之进这3个Persona技能较少，但是对这个BOSS有特效。收得方法详见系统部分。

前往最终迷宫。



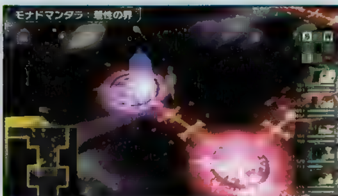
モナドマンダラ

迷宫要点： 由六界组成，每界剧情房间中的选项会影响BOSS的强度，下文会给出削弱BOSS能力的选项，但如果你富有挑战精神，也可以反其道选择。

出现恶魔交涉一览

悪魔	喜び	兴味
サジ	克哉+舞耶+うらら	克哉
ヴァルキリー	克哉+舞耶+うらら	达哉+パオフウ+克哉
ヴァスキ	克哉+うらら+舞耶	パオフウ
ケルプ	克哉+舞耶+うらら	克哉
カウ	うらら	パオフウ+うらら

悪魔	喜び	兴味
シュブ・ニグラス	克哉+舞耶+パオフウ	舞耶+うらら
ベルセルク	克哉+舞耶+パオフウ	パオフウ
タロス	舞耶+克哉	舞耶
アバオシャ	克哉+舞耶	うらら
フエンリル	克哉+舞耶+パオフウ	克哉+うらら+パオフウ



▶调查迷宫里的这种石头，可以在各层前往休息区域（レストエリア）。休息区域里有天鹅绒房间、回复泉，并可以直接返回市内。

剧情

无貌神化身的Shadow克哉揭示克哉心中的阴影——为了父亲和弟弟放弃了成为点心师的理想，成为一名警察；悄悄喜欢上的女人由于正是天野舞耶，又不得不因为弟弟而放弃。Shadow蛊惑克哉杀死弟弟，却最终被克哉战胜。

理性の界

BOSS弱化选项： 信じるわ……克哉さん。

本能の界

BOSS弱化选项： 私が答えることじゃないわ……

此处是对芹泽丽的考验，Shadow指出芹泽丽照顾舞耶是出于对自己的怜悯，通过照顾一个比自己更为优秀的人来给自己提供满足感，掩饰自己的失败。然而芹泽丽已经找到了自我的价值，否定了Shadow后令其离去。

裁きの界，在剧情房间发生BOSS战。

与两个Shadow的交战，打败他们救下人质荣吉。为了避免这里的世界走上《罪》中的毁灭命运，达哉选择让荣吉忘记自己。

BOSS战要点： 与克哉和うらら的Shadow作战，シャドウ克哉的弱点是水击和冰结，シャドウうらら弱点是地变。注意被シャドウ克哉的シャドウフォース打中后，队员的HP和SP都会变成3个问号，无法看清数值，一定要注意回复，避免猝死。五名队员的专用Persona如果都练到了MAX，施放合体技ドラゴンクロス能迅速清场。

知性の界

BOSS弱化选项： ダメよ－！あれを攻击しちゃダメ！

无貌神令众人看到嵯峨薰的Persona勒杀浅井美树的幻象，嵯峨薰坦然表示自己最不能原谅的并非凶手龙藏和云豹，而是没能保护好心仪女子的自己，心中的Shadow也离去了。

感情の界

BOSS弱化选项1：ただ……とても哀しいだけだわ……

BOSS弱化选项2：击たない

化作达哉的无貌神对舞耶的考验，其声称达哉永远都不会属于舞耶，而是自己的一个人形玩具，舞耶抑制住自己的愤怒，没有向Shadow达哉开枪，如同该界的名字，感情并非强烈的个人占有欲。

断罪の界，在剧情房间发生BOSS战。

打败嵯峨薰和达哉的Shadow，救下丽莎。和之前的荣吉一样，达哉选择让丽莎失去对自己的记忆。如同嵯峨薰说的那样，世界上有两种男人——无所作为的男人和真正的男子汉，真正的男子汉懂得如何杀死心中的悲哀，而达哉毫无疑问是后者。

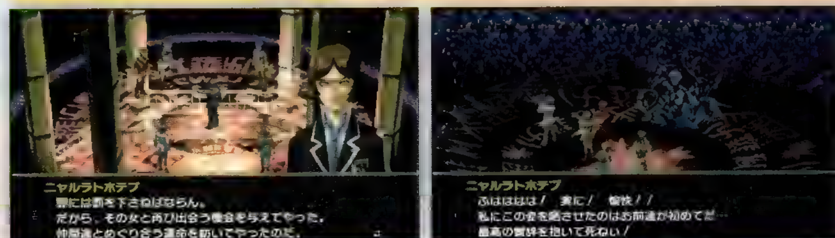
BOSS战要点：敌人是シャドウパオフウ和シャドウ舞耶，シャドウパオフウ的レベルトラップ非常强力，能瞬间秒死我方多人，需优先消灭他，弱点为电击。不过旁边的シャドウ舞耶反射所有魔法，所以在收拾シャドウパオフウ时只能使用对单体的电击魔法，清理杂兵和一般BOSS非常有效的メギドラオン本战尤其要封印！打倒シャドウパオフウ后，シャドウ舞耶就简单许多了，使用强力物理系技能即可，只要己方回复跟得上，用通常攻击都能较为轻松地解决。

进入普遍の无意识の世界，最终的二连决战。

月に吼えるもの战要点：无貌神的两个形态都长于暗黑系魔法，Persona配置方面可适当应对。五人专用Persona的合体技ドラゴンクロス依然攻击力可观，不过玩家如果继承了《罪》的高等级存档，达哉的等级能到达80以上，建议还是召唤ヴィシュヌ、シヴァ、アリス等高等级强力Persona。BOSS的“不灭の黑”能令我方HP持续减半，一旦中招要赶紧用テトラジャ来打消。

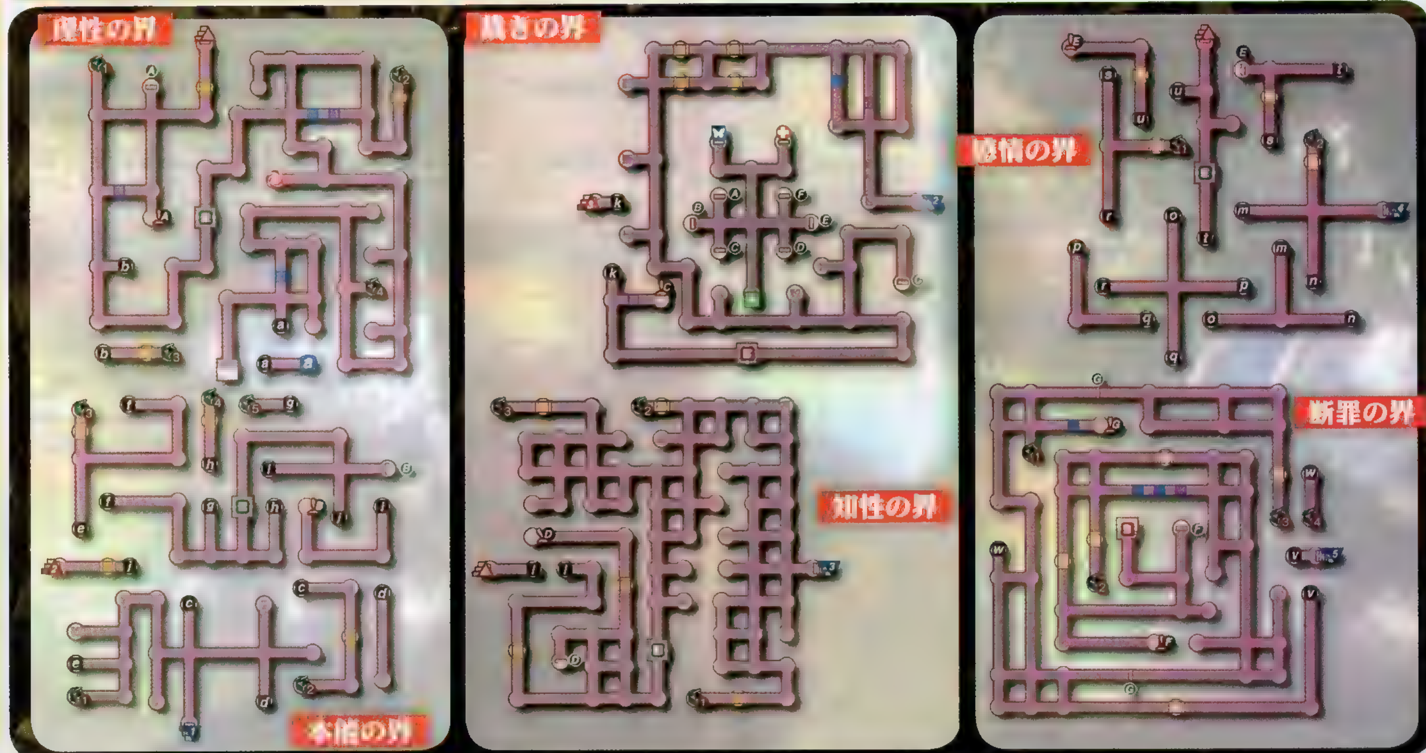
在普遍的无意识世界，众人见到事件的元凶无貌神的真身，他是令《罪》世界毁灭、并在阴暗一角唆使龙藏毁灭《罚》中世界的诸恶之源。无貌神指摘达哉没有忘记应该忘却的东西，致使《罚》世界走上毁灭的险地，达哉的这份天真的罪孽一定要有无尽的惩罚，所以才安排达哉与舞耶相遇，这是命运使然。众人否定了命运的绝对，将两种形态的无貌神击倒。当然，和前作一样，作为世界上所有人内心中消极和阴暗的抽象集合体，无貌神永不消亡，但人类的发展历史便是这样反复地压抑心中的阴暗，走向光明的过程。

一切都结束了，因为不想失去记忆而险些导致世界灭亡的达哉选择了返回《罪》中的毁灭世界，也许那里已经空无一人，只有达哉一人孤独地徘徊。新世界中的人们也许无从得知这个作出觉悟、战胜宏大阴影的少年，但是他留下来的思念，会一直存在于人心之中。



◀相比《罪》的世界，《罚》中达哉的个人命运也更为残酷，这也是《Persona2》上下两部作品的英文副标题“Innocent Sin”和“Eternal Punishment”的含义所在。

ニャルラトホテプ战要点：最终形态的无貌神HP将近2万，不但魔法攻击强力，还会封印我方的魔法和Persona切换，除了需要本体能力就很强的Persona应对外，マカカジャ和サマカジャ这两种提升魔攻和魔防的辅助魔法也必不可少。进攻时尽量不要使用五人合体技，这样虽然单次伤害高，却完全牺牲了队伍的回复，一般以2～3人的合体技为佳，另外几名队员注意防御和回避。



支线迷宫

支线迷宫与主线故事无关，不过这里存在一些特有的恶魔和入手道具，想收集恶魔资料和召唤更多种类Persona的玩家务必去逛逛。

各有特征的3个迷宫

春日山高校 迷宫地图开放条件

开放地图	开放条件
春日山高校B1F～4F	パオフウ和克哉在剧情中合流后接到うらら的电话，前往平坂区
防空壕	同上
防空壕第一区画	进入GOLD的内部
防空壕第二区画	通过ゾディアック
防空壕第三区画	南条分支通过理学研究所/エリ-分支通过珠间琉テレビ
防空壕第四区画	通过废工场
防空壕第五区画	通过海底遗迹
防空壕第六区画	到达アメノトリフネB7F的传送之间
防空壕第七区画	通过珠间琉城后，从モナドマンダラ返回市内
防空壕第八区画	在モナドマンダラ的断罪之间战胜シャドウパオフウ和シャドウ舞耶

ギガ・マッチョ 迷宫地图开放条件

开放地图	开放条件
ギガ・マッチョ1F	在青叶区的パラベラム找到牧村后，前往梦崎区
ギガ・マッチョ2F&3F	通过スマイル平坂后，去侦探所扩散“高速、噂恶魔100キロババア出现”的流言
ギガ・マッチョ4F&5F	通过海底遗迹后，去侦探所扩散“最速、噂恶魔200キロジジイ出现”的流言

ム-大陆 迷宫地图开放条件

开放地图	开放条件
ム-大陆1F（カジノルーム）	在青叶区的パラベラム找到牧村后，前往梦崎区
ム-大陆1F～4F（部分除外）	通过青叶公园后，去侦探所扩散“冲击、噂恶魔ムッシ-上陆”
ム-大陆4F（全部）	通过海底遗迹后，去侦探所扩散“凄惨、噂恶魔咒いのタクシ-现る”

春日山高校

利用春日山高校培养Persona

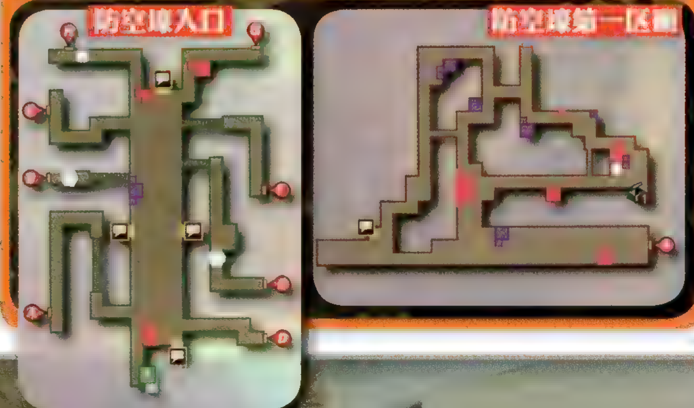
利用防空壕赚钱升级

防空壕岩石的撤去方法

[illegible]	[illegible]
第二区画入口的岩石	与第一区画出现的ロビングッドフエロ-契约，并再次把喜び提升至最高获得情报；然后再与ミノタウロス契约，把喜び提升至最高，选择“邪魔な岩を坏して”。
第五区画入口的岩石	与第四区画出现的サテュロス契约，并再次把喜び提升至最高获得情报；然后再与ショゴス契约，把喜び提升至最高，选择“邪魔な岩を坏して”。
第八区画入口的岩石	与第七区画出现的ドミニオン/マナナン/ソロネ中的任一契约，并再次把喜び提升至最高获得情报；然后再与ギリメカラ契约，把喜び提升至最高，选择“邪魔な岩を坏して”。

稀有恶魔一览

[illegible]	[illegible]	[illegible]
流言恶魔テケテケ	春日山高校3F	扩散流言“怪谈、噂恶魔テケテケ”后出现
稀有恶魔シャカ	防空壕第二区画	1/32的几率遇到
稀有恶魔イザナミ	防空壕第五区画	1/64的几率遇到
流言恶魔くだん	防空壕第六区画	扩散流言“恐怖、噂恶魔くだん现る”后出现
稀有恶魔オ-ディン	防空壕第六区画	1/64的几率遇到
稀有恶魔ヴィロ-シャナ	防空壕第七区画	1/64的几率遇到



ギガ・マッチョ

活用1F以及2F以后层数的开放

3F和4F的强力恶魔

ム-大陆

参加限时活动

附加剧本

随着主线剧情的推进而在天鹅绒房间开启的附加剧本，以达哉为主人公，从另一个角度讲述故事。

全新追加的3个剧本

作为复刻版的全新要素，附加剧本一共包含3个，分别是“孤影1”、“孤影2”和“无影无综”，各剧本的开放条件如下。

剧本开放条件

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
孤影1	通过GOLD	有	有	ソディアック1F～3F
孤影2	通过理学研究所	有	无	理学研究所B1F～3F
无影无综	通过アメノトリフネ	有	无	自我の统合、内界の认知、外界の知觉

流程一览

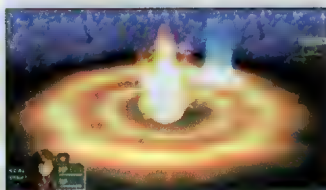
孤影1

ゾディアック 1F：クラブ ゾディアック
自动开始。

ゾディアック 1F：クラブ ゾディアック
开门与两个恶魔战斗。

ゾディアック 3F：スタッフルーム
与シュブ・ニグラス发生BOSS战，胜利后获得VIP层的钥匙。

ゾディアック 3F：VIP フロア
与须藤龙也战斗。



剧本说明 由于孤影1早早就可以触发，因此主线中的达哉尚未加入时，玩家是无法在该剧本中为其更换Persona的，固定为アポロ。当主线发展到达哉加入后，则可以为其更换Persona后再游玩该剧本。

ヒマーキ-BOSS战要点： 敌方没有弱点，但HP也不高。BOSS的主力招式是战技属性的光子炮，达哉的アポロ很适合对付它们。

シュブ・ニグラスBOSS战要点： 该BOSS的弱点为物理，且反射一切魔法，以普通攻击和物理技能主攻即可。它威胁较大的招式是暗属性的カオスエレメント，アポロ依然对其有一定抗性。

须藤龙也BOSS战要点： BOSS的攻击手段为JOKER、邪毒针、メギド、ノヴァサイザ–和プリンパ五种，JOKER发动后，被JOKER化的达哉的下一次攻击目标必定是自己，因此该回合选择防御。メギド和ノヴァサイザ–都威力不凡，尤其后者具备メギド差不多3倍的威力，不过アポロ能够把该攻击无效化，并且无视プリンパ带来的异常影响。总得来说，装备了Personaアポロ会令战斗变得较为轻松，由于BOSS并没有弱点，所以战斗可能会比较耗时间就是了。

孤影2

理学研究所 1F：警备管理室
自动开始。

理学研究所 B1F：许多小屋子并列的房间
遇到荣吉。

理学研究所 1F：警备管理室
与エリートベレ–×2发生BOSS战。

理学研究所 B1F
在西南方的路上与エリートベレ–×2发生BOSS战，胜利后获得Lv.1カ–ド。

理学研究所 2F
在东北方的路上与警备员对话。

理学研究所 1F或3F
调查1F或3F电梯附近的配电盘，与电梯里出来的X–0发生BOSS战。

理学研究所：研究室
与ウェンディゴ发生BOSS战。

剧本说明 同样是以理学研究所为舞台，该剧本中的地形与主线的理学研究所大致相同，只有部分区域因封锁而无法前往。

エリートベレ-BOSS战要点： 配备飞具耐性的Persona，另外要对睡眠异常状态耐性较强，以防被麻醉弹击中而陷入行动不能的窘境。

X–0 BOSS战要点： X–0的弱点为水击和核热，最值得注意的攻击手段是剑击属性的ムラマサコピ–，被此招命中后进入妖刀状态，将三回合无法使用Persona技能。我方Persona如果没有剑击耐性，需要通过道具来提升物理防御力。

理学研究所：JOKER分离房间
与神取鹰久发生BOSS战。

ウェンディゴBOSS战要点： BOSS弱点为火炎和神经，主要攻击手段是冰结属性的ダイヤモンドダスト，如果我方Persona没有冰结耐性，就需要使用サマカジャ来防止伤害。

神取鹰久BOSS战要点： 神取鹰久没有属性弱点，且反射核热，建议用打击或万能属性的技能攻击。他的主要招式是这い寄る混沌、不灭の黑、シャドウフォ–ス。这い寄る混沌是万能属性伤害附带魔封效果，魔封直到战斗结束都不会自动解除，需要用回复道具大币来解除。不灭の黑是暗黑属性的HP减半攻击，我方Persona有暗黑耐性即可。シャドウフォ–ス除了攻击和异常状态外，还会令HP和SP在敌我双方在16次行动间均以？？？表示，一旦达哉的HP降到25%以下就赶快回复。

无影无踪

自我の统合：知识の塔
在①处与ウムル・アト・タウィル发生BOSS战。在カダス・マンダラ收集诗织的心之欠片トラペゾヘドロン。

自我の统合：理性の塔
在②处发生选项，选择“确かに、私という自我があるわ”可获得200枚太阳卡片；选择“ほんとは、自我なんて存在しないんじゃないかな……”则与ヴィロ–シャナ发生BOSS战，战胜后获得50枚魔术师卡片。不管选择哪项，最终都会被传送到内界の认识③处。

内界の认识：机根の塔
④处发生选项，选择“惟一无二の尊いもの、じゃないかな”与シャカ战斗，获得50枚月卡片；选择“迷い苦しみをもたらすものよ……”则获得200枚法王卡片。不管选择哪项，最终都会被传送到内界の认识⑤。

内界の认识：欲动の塔
在⑥处与アザゼル发生BOSS战，胜利后出现选项，选择“ちょっとだけ……”获得50枚刑死者卡片；选择“ですよね”获得200枚节制卡片。

内界の认识：感情の塔
在⑧处发生选项，选择“感情を押し杀すためね……”与イザナミ发生BOSS战，获得50枚女帝卡片；选择“腐ってしまった颜を、见られたくないのね……”获得200枚恋人卡片。不管选择哪项，最终都会被传送到自我の统合⑨。

剧本说明 以无貌神为首的克苏鲁众神的领域Kadath曼荼罗，分为自我统合、内界认知和外界知觉3个领域。该迷宫的目的是寻找剥离出宫代诗织肉体的心之碎片トラペゾヘドロン。和孤影1和2不同，该剧本并非达哉单人作战，舞耶、うらら、克哉、パオフゥ也会加入组成五人小队。迷宫的内部比较复杂，为了收齐所有的碎片，需要经过5~10次BOSS战。迷宫里恶魔的平均等级在64以上，建议我方等级在80左右。迷宫里有药店、天鹅绒房间和回复泉，需要有效利用。

ウムル・アト・タウィルBOSS战要点： BOSS弱点为疾风，有无视耐性的即死攻击マルチディメンション和アナザディメンション，还有能回复自身的光魔法永远の白，我方队员很容易就陷入濒死，要多准备反魂香。

アザセルBOSS战要点： 没有弱点的该BOSS，主要攻击方式是剑击属性的ギロチンフェイク，以及分为万能和暗属性两个阶段攻击的パンデモニウム。对付前者可装备剑击反射的Persona如ランダ、スカアハ等，即便其他同伴陷入濒死也可以迅速救援。

自我の统合：伦理の塔

在⑩处发生选项，选择"绝对的な善は存在する"获得2枚愚者卡片（二周目以后变为200枚正义）；选择"善悪は相対的なものじゃないかな"则与アンリ・マンユ发生BOSS战，获得50枚正义卡片。不管选择哪项，最终都会被传送到外界の知觉⑪。

外界の知觉：记忆の塔

在⑫处发生选项，选择"命に意味はあるってことよ、うん"获得200枚隐者卡片；选择"命に意味はないってことよ、うん"获得50枚死神卡片。不管选择哪项，最终都会被传送到内界の认识⑬。

内界の认识：知惠の塔

在⑭处发生选项，选择"う–ん、お腹が空いてるんじゃないかな？"获得200枚女教皇卡片；"う–ん、怒ってるんじゃないかな？"与オ–ルド ワン发生BOSS战，获得50枚星卡片。不管选择哪项，最终都会被传送到外界の知觉⑮。

外界の知觉：知觉の塔

在⑯处于ダゴン发生BOSS战，胜利后出现选项，选择"la!la!Cthulhu fhtagn!"获得50枚战车卡片；选择"达哉君は大丈夫"获得50枚恶魔卡片。不管选择哪项，最终都会被传送到内界の认识⑰。

内界の认识：意志の塔

在⑱处与大いなるクトゥルフ发生BOSS战，胜利后出现选项，选择"レッツ・ポジティブ・シンキングよ、达哉君"获得200枚刚毅卡片；选择"どうすればいいんだろ……"获得50枚皇帝卡片。

自我の统合：反影の塔

在⑳处与无貌の神战斗，胜利后获得命运、塔和审判的卡片各200枚。

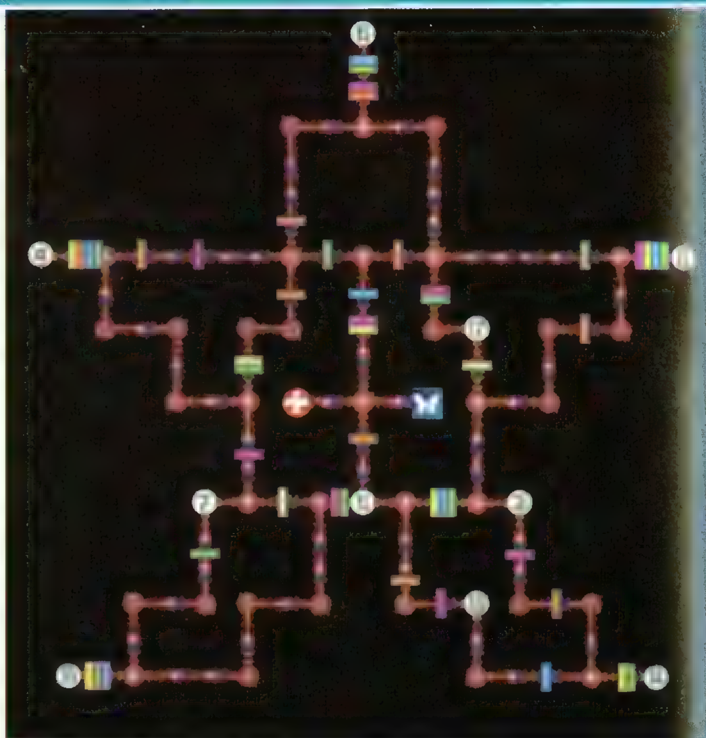
アンリ・マンユBOSS战要点： BOSS没有弱点，会使用令我方回复魔法无效的黑の洗礼，以及令全员陷入濒死的暗の审判。黑の洗礼没有特别好的应对方法，一旦中招就只得用回复道具保命，暗の审判则需要准备暗属性无效的Persona，或使用反射一回合光暗攻击的魔法テトラジャ。

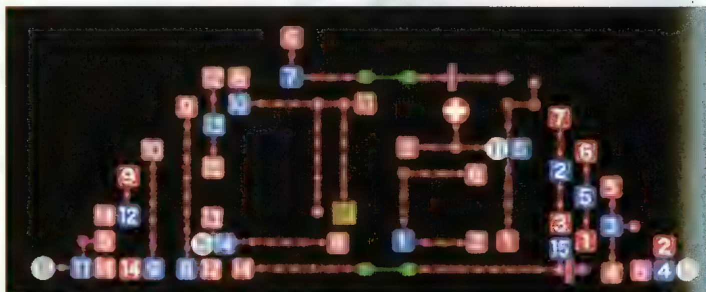
オ–ルド ワンBOSS战要点： 弱点为冰结的BOSS大部分攻击都是战技属性，装上对应耐性的Persona即可。ブフダイン、ブリザ–ドブレス等冰系魔法配合マカカジャ可较为轻松地消灭它。

タコンBOSS战要点： BOSS的弱点是火炎，其状态异常攻击比较棘手，队伍中最好有对万能和精神属性攻击无效的Persona，如イシス、アルテミス等，担任回复职能。

大いなるクトゥルフBOSS战要点： 克总的HP高达10000，没有弱点，主要攻击方式是战技属性的触手、打击属性的オクトパシ–フイス，用对物理耐性较高的Persona如ランダ、マハカ–ラ–，配合ラクカジャ提升防御力。对方水击属性的メイルストロ–ム会让我方全员陷入濒死，使用令水击技能无效化的水の壁应对。

无貌の神BOSS战要点： 无貌神依然没有弱点，这个家伙的混沌和アステロイズボム都可以用万能属性无效的Persona应对，暗の审判则需要暗耐性，对这两种属性都有很强抗性的イシス、オ–ディン、アルテミス都是不错的选择。此外切记不要用暗属性魔法进攻，会被BOSS吸收。



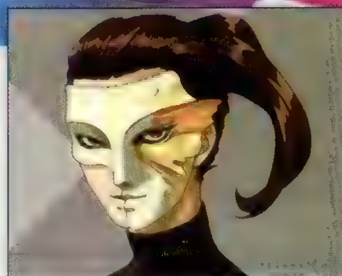


EX迷宫

由菲列蒙制作出的强力迷宫，让玩腻了主线的玩家也有深度要素体验。EX要素的进入条件是：在同一个存档上将南条分支和英理子分支均通过，也就是至少二周目，第一周目走南条或英理子路线，继承存档的第二周目走另外一条，通过后就可以在标题画面选择了，建议读取等级较高的存档。打过EX迷宫的最终BOSSフィレモン后，会根据玩家在途中获得的道具以及过关时间予以S～E的等级评价，能够听到的未接来电信息（留守电メッセージ）也随着等级评价而变化，参考右表的评价条件，努力挑战S级吧。

各等级评价条件一览

级别	获得条件
S	获得金、黑、白三种颜色的蝶のエンブレム，并在8小时以内通过迷宫
A	获得金、黑、白三种颜色的蝶のエンブレム其中两个，并在8小时以内通过迷宫
B	获得金、黑、白三种颜色的蝶のエンブレム其中任一，并在10小时以内通过迷宫
C	12小时以内通过迷宫
D	14小时以内通过迷宫
E	超过14小时通过迷宫



未接来电信息收听条件

来电名	允许视听的评价等级
克哉のメッセージ	所有等级
うららのメッセージ	所有等级
荣吉のメッセージ	所有等级
ギンコ（リサ）のメッセージ	S・A・B・C・D
パオフウのメッセージ	S・A・B・C・D
舞耶のメッセージ	S・A・B・C・D

来电名	允许视听的评价等级
淳のメッセージ	S・A・B・C
エリーのメッセージ	S・A・B・C
达哉のメッセージ	S・A・B・C
神取のメッセージ	S・A・B
银次のメッセージ	S・A・B
千鹤のメッセージ	S・A・B

来电名	允许视听的评价等级
ニャルラトホテプのメッセージ	S・A
南条のメッセージ	S・A
フィレモンのメッセージ	S・A
须藤龙也のメッセージ	S
アポロのメッセージ	S
里・管理官のメッセージ	S

EX迷宫流程一览

天鹅绒房间

听完イゴール对EX迷宫的说明，一直到通过EX2-C的地图前都是可以自由返回天鹅绒房间的。各教室里的3D迷宫部分无法存档。

EX 七姐妹学园 1F

前往1F的EX1-A。

EX1-A

移动到B2F的发光漩涡，看到菲列蒙的剧情。

EX 七姐妹学园 1F

前往EX1-D。

EX1-D

前往最深处，这里是强制往前移动的部分，需要用LR键控制视点和前进方向，需要在限定的3分钟内移动到发光的漩涡，フィレモン会替我们开道，之后便能前往2F了。超过限定时间会GAME OVER。

EX 七姐妹学园 1F

前往2F的EX2-A。

EX2-A

调查B1F～B4F里堵住道路的蝴蝶，与恶魔强制战斗。移动到B5F的レストルーム里的发光的漩涡，フィレモン开道。

EX 七姐妹学园 2F

剧情

EX迷宫的初始地点是EX七姐妹学园1F的天鹅绒房间，先整备一下队伍。迷宫里的恶魔等级和强度都很高，不过同名恶魔的交涉方法和弱点耐性都与主线相同，只要我方的攻击力足够，还是能够压倒的。需注意的是恶魔的攻击力很高，一旦被抢先出手，对我方的伤害也相当致命，所以队员尽量派上速度值够高的，并配合合体技抢得先手作战。

该迷宫的最终目的是打倒关底的菲列蒙（フィレモン），玩法大致可分为如下两种：第一种，以获得S级评价为目标，在尽可能短的时间内收集三种徽章（エンブレム）破关。这种打法就尽量避免战斗，并且只拿到关键道具即可。另一种玩法则是追求收集率，育成南条圭、桐岛英理子等角色，并获得本篇主线中无法得到的PersonaガブリエルＩ、ヤマオカ等。想要挑战最速的话，路上可使用黄金の蜂蜜酒避免与恶魔遭遇，寻找ジャックランタン和ジャックフロスト时，一旦发现遭遇了其他恶魔，就赶快用トラフーリ脱离战斗。

Personaアザゼル

EX迷宫里有Personaアザゼル的封神具“断罪の黑山羊”，获得方法是需要我方要降魔シャックス、バルバトス和アドラメルク这三种Persona遭遇アザゼル，让3个Persona全部与アザゼル完成交谈，这样就能召唤アザゼル了。

フィレモンBOSS战要点

菲列蒙的HP高达30000，没有属性弱点，且全部数值均达到恐怖的99，挑战之前要做好充足的准备。角色能力和Persona均不够强力时，可去迷宫的EX3-C或过去3-A练级，上场的Persona全部要对光属性免疫。此外，菲列蒙的スペクトラフォース会每回合随机变换属性地对我方全员造成很大伤害，所以尽量选择アリス、ガブリエル、パラスアテナ这类既免疫光属性，又没有其他弱点的Persona，如果没有这些，クー・フーリン、スカアハ、ルーグ等也可以代替。队伍中至少要有两名回复角色，其中一人每回合固定使用全体回复魔法，另一个则随机应变地释放辅助魔法或使用道具。

前往1F的EX1–A。

EX1–A
打开B2F的封印门后，移动到B3F发光的漩涡，フィレモン开道。

EX 七姐妹学园 1F
前往1F的EX1–B。

EX1–B
获得金の蝶のエンブレム。

EX 七姐妹学园 1F
前往2F的EX2–C。

EX2–C
在追忆の间与带刀的男子对话后，在B3F获得黑い蝶のエンブレム。

EX2–C
向带刀的男子展示イン・ラケチ、黑いジッポ–ライタ–和ナイフ，男子（须藤龙也）恢复记忆，发生学园燃烧剧情。必须在40分钟以内打开2F的谜の扉，否则便GAME OVER，在开门之前不能存档，也不能使用天鹅绒房间和回复泉。

EX 七姐妹学园（炎上）2F
前往2F的EX2–B。

EX2–B
顺着履带的方向，并在岔口切换到B方向。移动到发光的漩涡，フィレモン开道。

EX 七姐妹学园（炎上）2F
前往1F的EX1–C。

EX1–C
调查区域1～3的5个地藏，获得谜の扉的密码“フィレモン”。

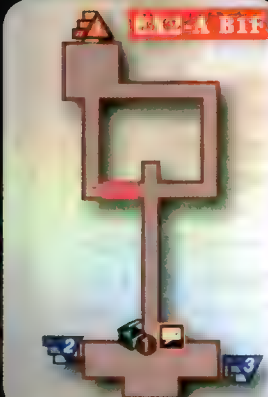
EX 七姐妹学园（炎上）1F
前往谜の扉。

EX 七姐妹学园（通常或炎上均可）2F 谜の扉
输入“フィレモン”后开门进入。

EX 七姐妹学园3F ベルベットルーム
与イゴール对话，这里可以整备一下队伍。

EX 七姐妹学园 3F
前往3F的EX3–C。

EX3–C
调查1F～3F的记忆石版，获得谜



题的答案提示，然后与流星野郎进行问答。第一个问题的答案是“おお－－っ！！”、“おお－－っ！！”。1F第一流星门答案是“31”，2F的第二流星门答案是“ミズノ”，第三流星门是“カニカン”，3F的第四流星门答案为“ムッシ－”，4F的第五流星门答案是“7”。全部回答正确后移动到发光漩涡，前往七姐妹学园的3F。

EX 七姐妹学园 3F

与男子生徒对话，再次前往3–C。

EX 3–C

先与恶魔ジャックランタン契约，再向其打听到ジャックフロスト的流言。与4个ジャックフロスト契约并委托“火を消して欲しい”，注意委托第二个时需要回答对所有的问题，答案分别是“め”、“すべて握れる”、“蚊”、“お星さま”、“あくび”，委托第三个时必须让队伍中全员均为女性，第四个同样需要回答对问题，答案分别是“わからない”、“嫌い”、“用件を忘れた”。

EX 七姐妹学园 3F

调查3–D东边的门4次，第五个ジャックフロスト出现帮助灭火，前往3–B。

EX 七姐妹学园 3F

打开3–B的门前往过去的七姐妹学园4F。

EX 过去の七姐妹 3F

与中间阶梯的女教员对话并投资，身上钱清零，并且还要再去寻找500万。

过去の七姐妹 3–A

在区域1和区域2分别找到天正大判，区域1的别れの门、一别の门，区域2的别离の门、决别の门都需要一名队员暂时离队，否则无法前进。最后在区域3的战胜の门操作舞耶一人与ヨグ=ソトース战斗，最后在区域1的中央宝箱找到白い蝶のエンブレム。

过去の七姐妹 3F

打开3–B的门，前往EX 七姐妹学园3F的回复泉。

EX 七姐妹学园 3F 回复泉

卖掉道具获得500万。

EX2-A B2F

EX2-A B3F

EX2-A B4F

EX2-A B5F

EX1-B

EX2-C 1F

EX2-C B1F

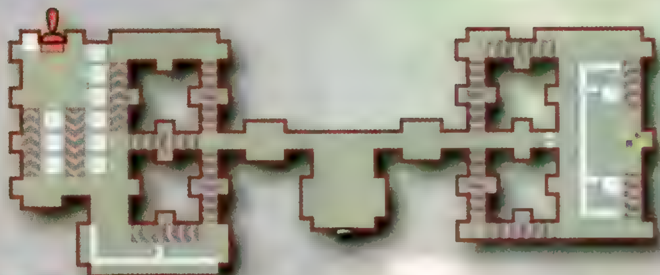
EX2-C B2F

过去の七姐妹 3F

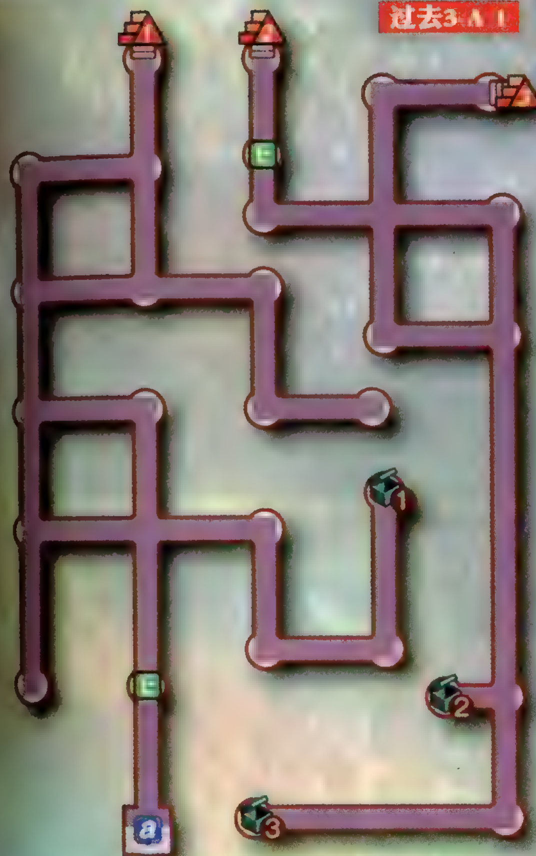
找到女教员付清500万，再回到EX 七姐妹学园 3F，撤下围住中央阶梯的铁板，前往4F。

EX 七姐妹学园 4F

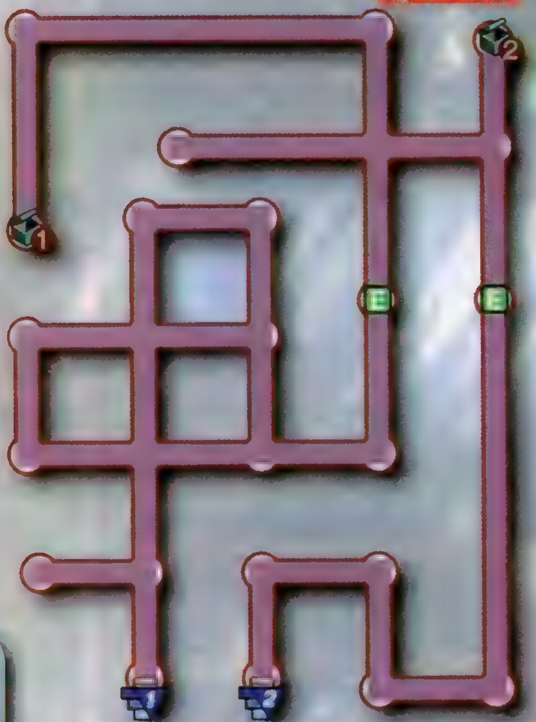
与フィレモン发生BOSS战。



EX3-C 1F
a
1
2

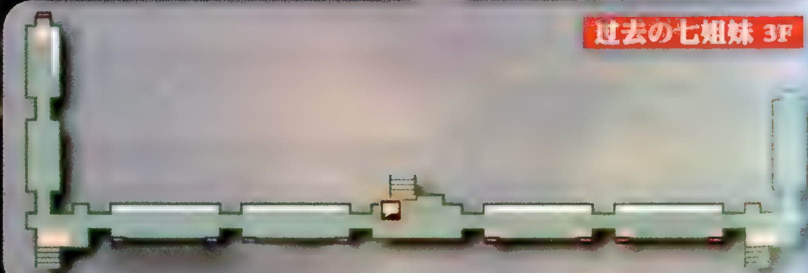

过去3-A 1
a
1
2
3

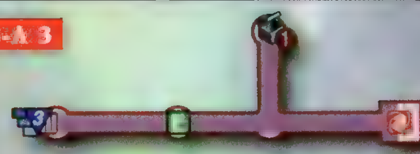
EX3-C 2F
b
c
a


过去3-A 2
1
2

EX3-C 3F
d
b
c

EX3-C 4F
d


过去の七姐妹 3F


过去3-A 3
1
3

クロヒョウ2 龍が如く 阿修羅編

本次《黑豹2》继承了前作爽快的节奏和丰富的耐玩度，大量的流派令喜欢练级的玩家欣喜不已。该攻略除了详细介绍神室町和苍天堀中的设施外，还对故事的主线、打工、战斗系统、养成要素予以详细说明，玩家们关注的夜店女郎攻略，也会在攻略的末尾完全披露。

文 朧月

A·AVG 动作冒险

黑豹2 如龙 阿修罗篇

SEGA	日版		1人
6279日元	无对应周边	推荐年龄：17岁以上	

首先讲解主菜单下能够选择的游戏模式，这些选项有诸多与实际游戏密切相关的内容，在正式开始游戏前先记好它们各自的功能。

模式解说

主线ストーリー

操作主人公右京龙也，进行故事的主线。选择了这个模式后，需要在游戏前先行决定游戏难度。不同难度下敌方的强度会有所差异，详细如下。其中的EX HARD难度初期无法选择，需要在HARD难度下打过最终章后才会出现。

敌方各项数据随难度的变化

变化内容	EASY	NORMAL	HARD	EX HARD
拳头攻击力	80%	100%	120%	200%
脚踢攻击力	80%	100%	120%	200%
擒拿攻击力	80%	100%	120%	170%
挣脱擒拿的力量	80%	100%	120%	150%
耐力消耗	250%	150%	120%	80%
耐力回复力	50%	100%	200%	400%
体力	50%	100%	100%	200%
所受伤害	120%	100%	80%	50%
HEAT（ヒート）值增加力	80%	100%	120%	150%

追加要素 エクストラ

令游戏锦上添花的追加要素，追加要素共有6种，虽然大部分都是动画欣赏，不过也有“胜ち抜き组み手”这种操作剧情中的角色来打倒敌人的战斗模式，战斗胜利后获得的金钱还能被用于主线或通信任务中。除了继承前作存档的追加要素外，其他的都只需故事模式通关后即可解禁。

追加要素内容

名称	内容	开放条件
前作の回想	观赏前作《黑豹 如龙新章》的主线故事动画	初期
ムービー閲覧	观看本作的主线故事动画	最终章通过后
ポールダンスショー	观看钢管舞	最终章通过后
胜ち抜き组み手	以LV1的状态连续挑战敌人	最终章通过后
データ引き継ぎ	继承前作的任意存档，习得流派“极めし者·泰山”；继承前作通关存档，习得流派“极めし者·新城”	初期

联机 通信プレイ

利用通信机能与其他玩家联机，游戏内容包括：使用自己的原创角色与其他玩家一起挑战通信任务，与其他玩家对战等等。

选项 オプション

对游戏环境进行自定义，既可以在主菜单中进行，也可以在游戏中按下START键调出该选项菜单。需注意，虽然可供设定的要素如下所记，但主线模式下的剧情动画跳跃功能，必须在通关后才会开放。

选项内容

名称	内容
インストール	将UMD中的部分资料提前安装到记忆棒中，以缩短读盘时间
场所名表示	在街道上行走时，画面上是否自动显示当前地点
字幕表示	剧情动画中是否显示字幕
オートセーブ	是否自动存档
イベントスキップ	是否开启动画跳跃功能，此项必须在通关一次后才可选择
タイトルに戻る	回到标题菜单

密码 パスワード

通过输入密码来解禁隐藏要素，其中“龙が如くモバイル for GREE”需要配合日本手机使用，国内玩家可以放弃了。“クロヒョウ2”的密码均为八位数字，国内玩家也可使用，输入后可以解禁必杀技、服装等众多要素，详细如下。

密码与对应要素

密码	对应要素
5193704	流派：喧哗·天马
59752036	腿系必杀技：青岚绝刀脚
39163728	道具：拳帝のバングル
26084993	腿系必杀技：スレッジフロントキック
60188436	道具：カテナチオブレスNEO
50817402	道具：刚力ブレス
71837239	拳系必杀技：ジェットボディ一贰式
90399501	道具：蹴帝のアンクレット
94173918	3种角色编辑道具，分别为チリチリパーマ、スカジャン：蝶、カーゴベルトパンツ
89400371	拳系必杀技：トールハンマー
41793062	道具：不动明王のベルト

城镇漫游指南

和前作一样，玩家在游戏中能做的事情同样有三件：1.发展主线剧情；2.完成支线任务；3.进出娱乐、打工场所，自由打发时间。主线剧情由前作的擂台十连胜变为打败阿修罗八部众，且活动范围由前作的神室町拓展到神室町和苍天堀两个区域，丰富度倍增。支线任务除了前作的固定？任务外，还追加了随机触发的！临时任务，令平日的闲逛更具变数。支线任务保留了前作的排名战、寻找流浪猫、街头斗士取材、收集美女卡片等等，另外还追加了帮助龙之狂热清理门户、双人排名战。

地图上标示的情报

在移动中按下SELECT键调出城镇地图，地图上不仅显示了主线剧情的下一个目的地，还会显示禁止进入的地点、可以打工的店铺等各种图标。本作新追加了路线标记功能，只需将光标移动到想要前往的地点，按下△键，地图上就会以一条绿线引导最快的前往方法。

在街道上行走，靠近路人时，其头上会出现倒三角符号。根据三角的颜色不同，与之接触后也会发生对话、战斗等不同效果。颜色具体分为紫、深蓝、红、天蓝4种，紫色为普通人，与之对话后可获得非重要情报；深蓝色为剧情要人，与之对话可推进主线进程；红色为袭击主人公的敌人；天蓝色为随机出现的犯罪事件的相关人物。

支线任务（サブストーリー）和犯罪事件（クライムイベント）

丰富的支线任务是“《如龙》系列”的耐玩之处，《黑豹2》除了保留了支线任务（在地图上以？表示）外还加入了突发性的犯罪事件（在地图上以C表示）。问号类的支线任务非常简单，玩家只需接完任务后按照其语言提示前往指定场所，按部就班地打完架或玩完迷你游戏即可完成。不懂日语也没关系，只要满地图往有问号标记的地点奔即可。

犯罪事件大多不需要跑腿，只需帮助被混混纠缠的女性解围、抓住抢包的不良并归还钱包等，仅凭战斗便可解决。解决犯罪事件后也能得到一些金钱、经验或道具作为奖励，不过数额较小。犯罪事件触发时屏幕上会有红色的！提示，一旦出现就积极去响应吧。

店铺的利用

玩家在冒险中途可利用街道上的各类饮食店、贩卖店等营业场所，以回复体力、购买对战斗有利的道具等等，大部分都需要消费金钱。金钱的来源主要是打倒敌人的报酬、打工、角色支线任务和犯罪事件。

主线剧情（メインストーリー）

游戏的主线共有10章，详细攻略法会在后文的流程中予以说明。主线中每章的BOSS会携带大量经验值和流派熟练度，因此建议玩家在攻略前尽量不要装备熟练度在4级以上（如果突破了界限，则不要装备接近10级）的流派，这样会导致获得的熟练度溢出而浪费。特别是平时的遭遇战经验并不多，BOSS可谓主要的经验来源。

与行人的接触

街道上漫步着各类行人，赶路途中难免与其发生碰撞。撞到温顺的平民并不会有不良影响，但如果撞到黑帮人士或者不良混混，就会被追着进行战斗了，当然如果跑得快还是能够逃脱的。

神室町&苍天堀介绍

《黑豹2》的舞台扩大为两个，除了既有的东京神室町外，还有大阪的苍天堀，其中苍天堀需要剧情发展到第三章时方可前往。两个地点的公共设施大同小异，在缩略地图上可直接查看到的有紫色——饮食店，绿色——娱乐设施，红色——贩卖店，天蓝色——重要设施。除了这四种颜色以外的设施归入第五类“其他类”，各设施的特征和作用会在后文予以介绍。在查看缩略地图时将光标移动上去并按下□键，可看到该设施的简单说明。需注意的是，虽然两个地点的设施种类相同，但同样是贩卖店，里面出售的道具有所差别，饮食店的餐饮提供也不太一样。两个地点均有特定的支线任务，尤其是排位战、采访斗士等包含战斗要素的重要任务，两处是完全不同的。

出租车和大巴的乘坐

在第三章可前往苍天堀以后，出租车和大巴这两种交通工具随之开放。利用它们可以前往另一个城市（神室町→苍天堀或苍天堀←神室町），大巴免费。出租车除了支持城际穿越外，还可以在市内使用，能够选择具体的目的地，免去赶路时间。

打工与迷你游戏

特定的设施可用来打工挣钱，而前往某些娱乐设施玩迷你游戏，则有机会获得特殊奖品。打工在第二章的中盘陆续开放，打工以一些迷你游戏的形式完成，根据过程的好坏来决定报酬的高低。迷你游戏则在主线开始后立即开放，在各设施中游戏，逐步提高该游戏的排名，能兑换到质量越来越好的礼品。打工和迷你游戏的玩法都跟流程中的战斗完全不同，可用来放松心情、赚取金钱。

打工

城市	打工地点
神室町	ジェラテリア 神室
	スマイルバーガ-神室
	九州一番星
	ショーパブ エイジア
	キャバクラ SHINE
苍天堀	まぐたこ
	扬げちらかし

迷你游戏

城市	游戏地点	游戏名
神室町	吉田バッティングセンター	バッティングセンター
	龙宫城	ルーレット
		ブラックジャック
		バカラ
		フリーセル
		スピード
		ポーカー
	マツハボウル	ボウリング
	クラブセガ（剧场前店）	THE CASTLE OF DEAD
	プリントシール	
	クラブセガ（剧场前店、中道通り店）	UFOキャッチャー
	パチスロ ボルケーノ	パチスロ
	ラブインハート	マッサージ
	六兰庄	麻雀
	カラオケ馆 千両道り店	カラオケ
苍天堀	パチスロ サンライズ	パチスロ
	横堀ゴルフセンター	ゴルフ
	クラブセガ（苍天堀店）	THE CASTLE OF DEAD
	UFOキャッチャー	
	プリントシール	
	賭场 苍天堀えびす	丁半
		チンチロリン
		コブタ
	ラブインハート クエスト	マッサージ

饮食店

供玩家饮食的场所，饮食除了能回复主人公的体力外，还能额外提供升级所需的经验值。基本上，越贵的食品其回复效果越大，经验值也较多，所以在序盘体力上限不是很高、金钱又不是很充裕时，不妨吃点便宜货，中后期可多尝试一流饮食店，升级也更快。体力100%时无法饮食，如果想快速刷取食品的收集率，可故意去街上被混混打伤。吃过一次的食品在选择时，右下角会标记已经吃过，就不用再吃了。

神室町的饮食店

韩来	地点：七福通り
商品名	价格
タン盐	1400
特上タン盐	2500
カルビ	1200
特上カルビ	2700
ロース	1100
特上ロース	2400
ハラミ	1000
特上ハラミ	2500
レバ刺し	1300
ホルモン焼き	800
海鲜盛り合わせ	1700
キムチ盛り合わせ	600
石焼きビビンバ	1500
ユッケジャンクッパ	1400

松屋	地点：天下一通り/泰平通り
商品名	价格
牛めし（并）	280
牛めし（大）	380
オリジナルカレーライス（并）	380
オリジナルカレーライス（大）	480
ビビン丼（并）	430
ビビン丼（大）	530
キムカル丼（并）	490
キムカル丼（大）	590
カレギュウ	560
デミたまハンバーグ定食	580
牛焼肉定食	630
カルビ焼肉定食	680

ジェラテリア 神室	地点：天下一通り
商品名	价格
バニラシングル	280
ストロベリーシングル	280
チョコシングル	280
あずきシングル	280
キャラメルシングル	280
コーヒーシングル	280
ダブル	350
トリプル	430

プロント	地点：中道通り
商品名	价格
モッツアレラチーズのカプレーゼ	380
チーズたっぷりミックスピザ	680
フィッシュ&チップス	680
生モッツアレラのトマトソース	750
小海老のトマトクリーム	690
半熟卵の浓厚カルボナーラ	730
ミートソーススパゲティ	630
アスパラとベーコンのペペロンチーノ	580
100%オレンジジュース	450
100%グレープフルーツジュース	450
ブラッドオレンジジュース	500
ジンジャーエール	450
ウーロン茶	450
黑乌龙茶	500
パールコーヒー（ホット）	480
パールコーヒー（アイス）	480
パールカフェラテ（ホット）	530
パールカフェラテ（アイス）	530
パールレモンティー（ホット）	530
パールレモンティー（アイス）	530
パールロイヤルミルクティー［ポット］	530
パールアイスミルクティー	530

スマイルバーガー神室	地点：中道通り
商品名	价格
スマイルバーガーセット	520
スマイルチーズバーガーセット	560
てりやきスマイルバーガーセット	580
キングスマイルバーガーセット	690
マグロバーガーセット	580
角煮バーガーセット	600
スマイルシェイク	220
スマイルポテト	240

九州一番星	地点：ピンク通り里
商品名	价格
九州とんこつラーメン	750
角煮とんこつラーメン	980
チャーシューとんこつラーメン	950
明太とんこつラーメン	860
玉子とんこつラーメン	820
黑とんこつラーメン	800

喫茶アルプス	地点：中道通り
商品名	价格
ブレンドコーヒー	500
ブルーマウンテン	800
モカ	600
アールグレイ	500
ミルクティー	500
トマトジュース	450
レモンティー	500
ストロベリーパフェ	680
チョコレートパフェ	650
抹茶フロート	550
ケーキセット	800
トーストセット	800
サンドウィッチセット	950
パスタセット	1300
オリジナルビーフカレーセット	1500

寿司吟	地点：昭和通り西
商品名	价格
玉子	200
かっぱ巻き	200
マグロ	300
甘えび	300
つぶ贝	300
かんぱち	500
寒ブリ	500
平目	500
しまあじ	500
金目鯛	500
えんがわ	600
いくら	1000
赤贝	2000
大トロ	2500
あわび	3000
うに	3000

苍天堀的饮食店

金龙ラーメン	地点：苍天堀通り
商品名	价格
ラーメン 600	
チャーシューメン 900	

串かつだるま	地点：苍天堀通り
商品名	价格
元祖串かつ	120
うずら卵	120
いかげそ	120
アスパラ	120
たまねぎ	120
たけのこ	120
たこ	120
キス	120
レンコン	120
白ネギ	120
つくね	120
ほくほくかぼちゃ	120
鸟のから揚げ	240
天然エビ	240
ほたて	240
苍天堀セット	1400

づぼらや	地点：苍天堀通り
商品名	价格
てっちり	2650
上てっちり	4900
てっさ	1400
白子	1200
ふぐ天ぷら	950
ふぐ唐揚げ	1050
ふぐ定食	1700
どう島膳	2300
せん场膳	3000
よこ堀膳	3800
とらふぐ弁天コース	5250
とらふぐ大黑コース	7350
天然とらふぐ惠比寿コース	8400
天然とらふぐ布袋コース	10500

がんこ寿司	地点：苍天堀通り
商品名	价格
とろ天身にぎり	300
中とろにぎり	400
とろにぎり	500
大とろにぎり	600
生本鲔 造り盛	1480
生本鲔 にぎり盛	1480
にぎり膳	1980
お造り膳	1980
ご驰走すし御膳	2680
旬造り盛合せ ご驰走すし御膳	3300
上造りご驰走すし御膳	4800
寿司怀石 千岁 コース 花	5800
寿司怀石 千岁 コース 月	5800
寿司怀石 千岁 コース 雪	6800

かに道乐	地点：苍天堀通り
商品名	价格
かにちり	4725
かにしゃぶ	5250
かに网焼	2800
かに网焼 二种盛	4500
かに造り	1680
焼かに	1750
生かににぎり	2520
タラバかににぎり	2400
かに寿司 盛合せ	1470
かにすき 潮骚コース	5500
かにすき 夕鹤コース	6500
かにすき 舞姬コース	8000
かに会席 清风コース	4800
かに会席 白露コース	5800

鹤桥风月	地点：苍天堀通り东
商品名	价格
ぶた玉	680
いか玉	700
牛肉玉	760
えび玉	780
いか・ぶた玉	880
いか・えび玉	980
牛すじねぎ玉	1000
じゃがもちチーズ玉	980
ぶたキムチ玉	880
ぶた玉モダン	900
いか玉モダン	920
牛肉玉モダン	980
えび玉モダン	1000
风月焼きモダン	1350

まぐたこ	地点：苍天堀通り东
商品名	价格
たこ焼き(8个入り)	600
たこ焼き(16个入り)	1000
たこ焼き(32个入り)	2000

神味庵	地点：招福町中央通り
商品名	价格
本日の碗物	1800
はも三品料理	2800
ゆば刺し	1500
お造り盛り合わせ	2400
伊势海老活作り	9000
さざえ壶焼き	1500

商品名	价格
生牡蛎	2500
会席 ほっこり	15000
会席 はんなり	30000
冬の京野菜の天ぷら	3000
あわびの踊り焼き	5800
ずわいがにフルコース	25000

贩卖店

神室町和苍天堀中均有的店铺，可购买各种道具，详细如下。

店铺名	对应商品种类
Mストア	体力、伤势的回复道具，状态上升道具
ポッポ	体力、伤势的回复道具，状态上升道具
药局	体力、伤势的回复道具，状态上升道具
ドン・キホーテ	体力、伤势的回复道具，状态上升道具，少量杂货
ル・マルシェ	送给夜店女郎的礼物
えびすや	装备
SFTビル	右京龙也的外观服装

重要设施

重要设施是主线和分支剧情中经常要涉及的场所，担负着触发剧情、发生战斗的职能。其中也有查阅游戏履历的基地、回复所有体力和伤势的医院、习得必杀技的道场、满足一定条件获得道具的特殊地点等等，重要设施的种类如下。

神室町

儿童公园

神室町孩子们的游玩场所，晚上经常有不良混混出没，是经常发生战斗的地点。此外，在游戏中期出现的情报屋也坐落于此。

龙也の家

龙也和姐姐一起生活的公寓，游戏中作为基地使用，能进行换装、查看收集要素的完成度、确认同伴的情报等。

神室町ヒルズ

神室町北侧的复合建筑，周围有大量的店铺，不过在主线剧情和支线任务中并不会派上用场。

ミレニアムタワー

神室町中央的高层建筑，是发生主线剧情的重要舞台。

牙子のお店

龙也姐姐开设的店，剧情类设施。

刚拳ジム

剧情建筑。

柄本医院

花5000日元可在此处回复满体力，并治愈所有的伤情。

九鬼组事务所

剧情建筑，内含地下格斗场“龙之狂热”，BOSS战的主要地点。

道场

家原老人主持的修行地，能习得各种战斗支援技能和必杀技，需要消费一定的金钱才能利用。

ホストクラブ スターダスト

牛郎夜店，龙也获得了一定数目以上的称号后，可来此处兑换各种奖品。

苍天堀

第三公园

战斗场所。

タウンパークホテル

基地设施，用处与龙也的家相同。

阿修罗ビル

大阪最强格斗集团阿修罗的大本营，地下与格斗场相连，阿修罗跟龙之狂热的比赛在此进行。

ユーリクリニック

苍天堀的医院，消费金额同样是5000日元。

アルジエマス

人气酒吧，是苍天堀的支线任务经常关联到的地方。

あしたば公園

位于苍天堀的东南部，神室町家原老人的弟弟在此开设道场，用处与神室町的家原道场相同。

基地的功能

龙也の家、タウンパークホテル均拥有基地的功能，基地中可以整理龙也获得道具、确认收服同伴的能力、为龙也换装。此外还可以确认本作收集要素的完成情况，阅览主线剧情和支线任务中出现人物的图鉴。这其中利用率最高的当属道具整理，由于龙也在流程中会不断获得道具，且随身最多只可携带16个，当道具带满后再获得新道具时，新道具会自动被送到基地里的道具箱内。

收集称号获得稀有道具

本作中的成就系统和前作一样，满足一定条件即可获得各种称号。称号共计101个，每获得10的整数倍称号时，都能前往神室町的ホストクラブ スターダスト领取奖品。称号模仿PS3和PSV的奖杯系统，分为铜、银、金、白金四个珍稀级别，最高称号“ミスタークロヒョウ”即为白金，条件自然也是全称号收集。

称号获得条件一览

称号名	种类	获得条件
第一章『凯旋』完	铜	完成第一章
第二章『阿修罗』完	铜	完成第二章
第三章『敌地』完	铜	完成第三章
第四章『ファイティングポーズ』完	铜	完成第四章
第五章『死の运命』完	铜	完成第五章
第六章『洗脑』完	铜	完成第六章
第七章『罠』完	铜	完成第七章
第八章『别れ』完	铜	完成第八章
第九章『咆哮』完	铜	完成第九章
最终章『许されざる者』完	铜	主线通关
サブストーリーを5个クリア	铜	完成5个支线任务
サブストーリーを10个クリア	铜	完成10个支线任务
サブストーリーを20个クリア	铜	完成20个支线任务
サブストーリーを30个クリア	铜	完成30个支线任务
サブストーリーを40个クリア	银	完成40个支线任务
サブストーリーを50个クリア	银	完成50个支线任务
サブストーリー全クリア	金	完成所有支线任务
名の知れたヤツ	铜	打倒10个敌人
强すぎた男	铜	打倒100个敌人
生ける传说	银	打倒1000个敌人
无败传说	金	战斗一次都不失败
手の早いヤツ	铜	12秒以内打倒敌人
高速の男	铜	7秒以内打倒敌人
瞬杀王	银	3秒以内打倒敌人
必杀マスター	银	习得所有必杀技（通过密码学会的必杀技不列入统计）
唯我独尊・开眼	银	学会所有流派
日本恶友タッグ	铜	双人战斗中获得10次胜利
阿吽な二人	银	使用100次双人奥义
キレやすいヤツ	铜	使用10种喧哗奥义
マジギレの男	银	使用30种喧哗奥义
狂乱の魔王	金	使用所有喧哗奥义
冷血の小王	铜	用喧哗奥义完成10次最后一击
无情の大王	铜	用喧哗奥义完成50次最后一击
非情の霸王	银	用喧哗奥义完成100次最后一击
モノ好きなヤツ	铜	获得10种以上道具
收集癖のある男	铜	获得30种以上道具
コレクター	银	获得50种以上道具
アイテムマニア	金	获得所有种类的道具
纽ゆる财布持ち	铜	在店铺中消费10万日元
太っ腹な男	铜	在店铺中消费50万日元
究极の买い物王	金	在店铺中消费1000万日元
太っ腹	铜	在夜店消费10万日元
噂のキャバ王	银	在夜店消费100万日元
指名の达人	铜	指名过所有的夜店女郎
アフタージエントルマン	铜	与所有夜店女郎完成店外相会
モテキング	金	成功攻略所有夜店女郎
新米ギャンブラー	铜	カジノ中获得1万代币
传说のギャンブラー	银	カジノ中获得50万代币
新参の博徒	铜	赌场中获得1万以上木札
幻の博徒	银	赌场中获得50万以上木札
噂の汤切り	铜	在九州一番星打工时完成150次滤汤
ジェラートチーフ	铜	在ジェラテリア打工时积累的冰激凌层数超过100
キャッチの达人	铜	在スマイルバーガー打工时准确抓住100次汉堡
铁壁のガードマン	铜	在エイジア打工时令在座的客人数超过100
だこ焼きハチ级	铜	在まぐだこ打工时累计烤出88个たこ焼き
串扬げ94本	铜	在扬げちらかし打工时累计做出94个串扬げ
OKS48	铜	在SHINE打工时累计获得48个客人
见习い卒业	铜	在SHINE的オーダー觉え等级到达中坚
プロデビュー	银	在カラオケ馆获得1000点
スーパーリラックスマン	铜	在ラブインハート的游戏次数超过10次
ホームラン王	铜	在吉田バッティングセンター连续15球打出本垒打
パーフェクトボウラー	铜	在マッハボウル达成完美游戏
UFOキャッチの仙人	铜	在UFOキャッチャー获得箱子里的所有玩偶
雀鬼现る	铜	打麻将获得第一名
オールコースチャレンジ	铜	在横堀ゴルフセンター完成所有场地

称号名	种类	获得条件
メダル2000枚突破男	铜	用老虎机一次赢2000枚以上
ゾンビハンター	铜	在游戏THE CASTLE OF THE DEAD中杀死100个僵尸
レアネコマスター	铜	抓到所有稀有猫
ネコハンター	金	抓到所有102只普通猫
ゴールドビリケンマスター	铜	获得10个金のビリケン
シルバービリケンマスター	铜	获得99个银のビリケン
喧哗チャンピオン	铜	战胜所有喧哗师
No.1 ヒットマン	铜	战胜所有离反者
アイドルの求道者	银	获得ミスマガジン的所有交换卡片
ストリートのカリスマ	银	在单人排名战（シングルランキング战）获得第一位
最大シンクロ率	银	在双人排名战（タッグランキング战）获得第一位
日本のお人好し	银	解决全部犯罪事件
无谋な挑战	铜	撞到肥胖的路人并摔倒50次
肉食系男子	铜	撞到女性并令其悲鸣50次
喧哗暴走特急	铜	撞到黑社会人员并战斗100次
神室の当たり屋	铜	撞到100个普通行人
ランニングマン	铜	在街道上共行走42.195km
底なし胃袋	铜	吃过全部饮食
不屈のプレイヤー	银	游戏时间超过25小时
50时间チャレンジャー	金	游戏时间超过50小时
ファッションリーダー	银	取得龙也所有的外观服装
挑战者の魂	铜	战斗100次
战栗の魔王	铜	以必杀技完成10次最后一击
见切りの眼光	铜	依靠方向+×键回避敌人攻击100次
捕获マスター	铜	成功使用100次返技
押し切り大王	铜	在角力时获得10次胜利
ダブルナックルズ	铜	在互殴QTE中获得50次胜利
破坏王	铜	在战斗中令道具损毁100次
エコマスター	银	将敌人扔出场外100次
强行突破野郎	铜	破坏敌人防御100次
技抜けの天才	铜	挣脱敌人的擒拿10次
チーム扩大中	铜	获得10名同伴
示谈交涉人	铜	战胜敌人后30次向其索要金钱
手加减一切なし	铜	战胜敌人后30次继续追打
ミスタークロヒョウ	白金	获得其他所有称号

称号兑换奖品一览

称号数量	道具名
10个	朱雀の王冠
20个	チタン制の指轮
30个	足首用ミサンガ
40个	真・朱雀の王冠
50个	ダイヤつきの指轮
60个	トルコ石つきミサンガ
70个	七福神の御守り
80个	チャンピオンの指轮
90个	极・朱雀の王冠
100个	フランス制オートクチュール
100个	カリスマの写真

其他设施

部分设施并无门面店铺，而是要与特定地点的人物对话方可利用。这其中的排名战（ランキングバトル）在地图上以R字母的图标表示；赌场苍天掘えびす的图标与支线任务相同；至于露天商的位置则并没有显示在游戏里的缩略地图上，大家可以在前面苍天掘的地图上确认其位置。

单人排名战

位于神室町，通过1对1的反复胜利提升排名。

双人排名战

位于苍天掘，通过2对2的反复胜利提升排名。

特殊排名战

通关后在プレミアムアドベンチャー模式下开启，位于神室町。

赌场苍天掘えびす

位于苍天掘的隐藏赌场，能玩到一些小游戏。

露天商

位于苍天掘あしたば公园的东南侧入口，是没有店面的露点贩卖店。出售的商品大多价格昂贵，其中有一部分需要在满足一定条件后才允许购买。

商品名	价格	效果	开放条件
ウルトラレッド	1万5000	拳、脚、擒拿系列的攻击力提升50%	完成支线任务“新药のアルバイト 怪しい赤い粉末编”
ウルトラパープル	1万5000	增加600的HEAT值，喧哗奥义攻击力提升50%	完成支线任务“新药のアルバイト 怪しい紫の锭剂编”
ウルトライエロー	1万5000	防御力提升50%，全身负伤缓解50%	完成支线任务“新药のアルバイト 黄色のドリンク剂编”
青龙の王冠	1万	防御力提升1%，全身负伤缓解1%	剧情发展到第三章
真・青龙の王冠	5万	防御力提升5%，全身负伤缓解5%	剧情发展到第六章
极・青龙の王冠	10万	防御力提升10%，全身负伤缓解10%	剧情发展到第九章
御守り	1万	拳、脚、擒拿、喧哗奥义系列的攻击力提升3%，耐力、防御力提升3%，全身负伤缓解3%	剧情发展到第五章
幸运の御守り	10万	拳、脚、擒拿、喧哗奥义系列的攻击力提升5%，耐力、防御力提升5%，全身负伤缓解5%，经验值获得提升5%	剧情发展到最终章
浪人の勉学の御守り	10万	拳、脚、擒拿、喧哗奥义系列的攻击力下降10%，耐力、防御力下降10%，全身负伤加剧10%，经验值获得提升20%	初期可购买
眼力增强コンタクト	10万	敌人的行动变慢	初期可购买
怒りの护符	10万	开场的HEAT槽直接可使用喧哗奥义	初期可购买

战斗的基础知识

实时进行、迫力满点的战斗是本作的精髓，敌人的行动模式、龙也的攻击方法等与战斗相关的知识会在该部分予以说明。

战斗的种类

根据触发方式，战斗分为剧情战和遭遇战两类。事件战包含前文介绍的主线、支线以及犯罪事件中需要涉及的固定战斗；而遭遇战则类似于RPG中的“踩地雷”，玩家在城市的街道上行走时，会不断遭遇不良混混或黑社会的寻衅，如果想避免战斗，可以迅速操作主人公逃跑。第二章以后可以使用菜单中的手机选项召唤同伴，这样就可以双人抵御敌人了，不过同伴无法参加固定的单人剧情战。

注意稀有强敌

街头的遭遇战有5%的几率遇到高体力且高级流派的强敌，他们攻击欲望强，攻击力也很高，且打倒后的报酬也比较丰富。通常情况下，其作为同伴时的技能也非常优秀，所以尽量吸收为同伴。

战斗的开始与结束

开始

在地图上的遭遇战碰到敌人、或在主线支线任务因固定剧情而开打，便进入战斗的开始阶段。有一定几率会出现两种特殊开场：第一种，敌方从龙也的身后发动奇袭，玩家需要根据屏幕上的按键提示在限定时间内完成QTE，成功后能反过来给敌人一拳，但如果失败则会遭到一次攻击；第二种，双方进入角力状态，这时要快速连按方向键和四个功能键，胜利后会让敌方陷入倒地或气绝状态。

结束

街头遭遇战结束后，系统会提示玩家怎样处置对手。○、□、△分别对应不同的处置方式，需要注意“ぶっとばしてやるよ”选项必须要求龙也在战斗结束时处于HEAT状态（即可以使用喧哗奥义的状态）才能选择。△键可把对方收为自己的同伴，这些同伴可在通信模式下对战使用。

各选择结果

按键	选项	效果
○	俺の前からうせろ	获得金钱1.25倍
△	ぶっとばしてやるよ	获得经验1.25倍
□	俺についてこい	将敌人收为同伴

战斗的特殊开场

一场战斗的整个流程，尽管大部分均为传统意义上的双方对打，但有时会出现对应QTE的特殊开场。特殊开场分为奇袭和角力两种。

奇袭

在城市里移动时，背面接触敌人有25%的几率遭遇奇袭，在限定时间内正确输入随机出现的□、△、○、×，便能优先放倒对手。

角力

在城市里移动时，正面接触敌人有25%的几率发动角力。角力的指令是要求快速连打方向键和功能键，速度足够快便可获胜。此外，角力不仅仅是特殊开场，在战斗中也有可能触发。

场景特效

所有战斗均在特定的场景下进行，场景的作用不仅仅是“背景”、“舞台”那么简单——场上的道具抄作武器，围观人群可能对交战双方产生干扰，墙壁可用来发动墙壁奥义，而洞穴则提供了将敌人打出场外的条件。需要特别注意的是围观人群，他们有时会向场内投掷武器，一旦靠近他们则会被束缚住行动，此时连打×键能加速挣脱。靠近墙壁时用○键擒拿住敌人，再将其投向墙壁，在敌人撞墙的过程中屏幕上一旦出现×键提示，玩家就可立刻按下，发动强力的墙壁奥义。当敌人的体力少于30%时，可把他扔向地面或墙壁的洞穴，直接造成场外KO。

基本战斗方法

战斗时经常用到多个组合键位，故事模式开始后，系统会故意安排一些简单的杂兵战，对玩家进行操作教学。下文会对龙也的所有战斗基本操作予以讲解，注意即便是基础攻击，按键对应的动作也会根据流派的不同而变化。

操作一览

移动：方向键/滑杆

按方向键或推动滑杆可指挥龙也的移动，移动时的脚步随流派变化。

挑衅：△+○同时长按

同时长按两个键能让龙也展现挑衅动作，能完整做完一次挑衅，中途没有被敌人打断的话，便能大幅提升HEAT槽。

闪避：方向键/滑杆+×

以方向键的四个方向配合×键可瞬间向任意方向快速移动一步，可用来躲避敌人的攻击。不按任何方向键按下×，龙也会默认向前快速移动一步。闪避很消耗体力，容易让龙也进入疲劳状态。

冲刺：方向键/滑杆+长按×

冲刺可进行较长距离的自由跑动，也可以用来回避BOSS级敌人的喧哗奥义。被多个敌人包围时可利用该操作冲出重围。冲刺中按□或△能使出冲刺攻击，按○可扑倒对手。冲刺攻击和扑倒的威力都很高，但冲刺同样会容易让龙也疲劳，注意不要过度使用。

防御：L

按L键进入防御状态，可防御住来自正面的攻击。在防御状态下按方向键的任何方向，能边防御边行走。防御过度会导致手腕受伤，所以应对敌人的攻击时不要完全依靠防御，适当使用闪避也是很有必要的。

锁定目标切换：R

一场战斗中同时出现多个敌人时，按R键可切换龙也当前的攻击锁定目标。

锁定解除：按住R键

按住R键后解除对场中任何一个敌人的锁定，玩家可用方向键操纵龙也自由移动。

弱打击上段：□/△

□为拳头，△为脚踢，连续输入□或△可形成连技。需注意这一代的普通连技需要在流派等级提升到一定程度时才会解禁，且需要专程去道场的“スキル强化”项目里习得。

弱打击下段：↓+□/△

对敌人的腹部和下半身攻击，威力相比上段攻击较小，不过能有效地增加敌人的负伤度。

突进攻击：→+□/△

威力较高，但耐力消耗大，一旦落空会令自己露出破绽，不过成功命中的话则可令敌方单膝跪地。

强攻击：←+□/△

威力更高、耐力消耗更大的强力攻击，好处是能够破坏对手的防御，缺点是出手速度较慢。

冲刺攻击：奔跑中□/△

按住×键并使用方向键奔跑，再撞向敌人，好处是可以崩防，但无法代入后续连招。

扑倒：奔跑中○

将敌人扑倒，该动作没有流派上的差别，且无视对手防御与否。

喧哗奥义：擒拿中×

攻击命中敌人或经过一定的时间，龙也的上半身会浮现出火焰一样的斗气，进入“HEAT状态”。在HEAT状态时按○擒拿敌人后再输入×键，能使出威力远超普通攻击的喧哗奥义。HEAT状态分若干阶段，阶段越高对应的喧哗奥义也越强。

起身攻击：起身中□/△

被敌人打倒后连按×键可快速起身，起身的同时按□为起身拳攻击，按△为起身脚攻击。起身攻击的过程中不会被敌方抢断的，但是由于无法作为后续招式代入连技，所以容易被敌方用返技抓住。

倒地追击：敌方倒地时□/△

对被打倒的敌人继续追击。不同流派的倒地追击招式有所区别，一般而言，快速、连续的追击招式大多威力低，迟缓、单发的追击则威力较高。

闪避反击：闪避时□/△

闪避后还击对手，动作根据流派有所差别。

擒拿：○

限制住敌人行动的招式，擒拿住后按L键可让龙也保持擒拿的姿势移动到敌人背后。

擒拿攻击：擒拿中□/△/○

□和△分别是对应拳和脚的打击系攻击，○则是用摔投把敌人打倒，如果配合方向按○，便可将敌人扔向指定方向。投技攻击威力较高，不但能让对手倒地，还能在团战时牵连周围的其他敌人，被包围时可用以脱身。

返技：←+○

返技可架住对方的攻击并反过来对其造成伤害，是非常有效的技巧。不过返技在输入指令后的持续时间较短，需要看准敌人的拳脚动作来使用。

必杀技：长按□/△后松开

按住□或△键后龙也进入蓄力状态，接着松开按键便可使出威力较高的“必杀技”，即蓄力攻击。被必杀技命中的敌人必定会倒地，且蓄力时间越长、必杀技威力越高，不过由于蓄力时龙也全身处于无防御状态，也容易遭到敌人的攻击。

指令必杀技：方向键/滑杆360°绕一圈+□/△

难度较高的必杀技，不熟练时容易发失误。相应地，其威力和攻击距离也很长。

墙壁奥义

擒拿住敌人并用○将其扔向墙，此时根据画面提示按下×键，即可发动不消耗HEAT槽的墙壁奥义。

双人奥义

和墙壁奥义一样，双人奥义无需消耗HEAT槽，使用方法是将敌人扔向龙也的搭档，只要位置合适便自动发动

武器攻击：L+○拾起武器

拾起武器后按□或△键可击打对方，按○可将武器投掷出去。拾起武器的状态下再次按L+○可丢掉武器。武器攻击威力很强，即便敌人防住也会承受伤害。

龙也的状态

龙也多彩的行动方式只是战斗的基础，其他诸如"HEAT状态"、"负伤度"等等均是战斗系统的重点要素。熟练掌握所有的系统，能更轻松地获得战斗胜利。

HEAT状态

在战斗中积蓄HEAT值到一定程度，龙也会身缠斗气进入HEAT状态，仅仅在这个时候玩家可以使用喧哗奥义——○键抓住对方后按×。身缠斗气时继续积蓄HEAT值，HEAT的等级会进一步上升，使出的喧哗奥义更为强劲。HEAT状态除了能使用喧哗奥义外，还有以下两个好处：1.龙也用○抓住对方时不易被挣脱；2.龙也不容易因负伤部位遭打击而发生崩足；3.无视负伤带来的不利影响。

本作对HEAT状态进行了简化，第一阶段为蓝色斗气，接下来则直接进入红色斗气，不再有黄色斗气的过渡阶段。

HEAT值的增加方法

想直接进入HEAT状态可使用"タウリナー"等道具，但龙也每次携带的道具数量有限，因此利用战斗中的行动来积蓄HEAT值是至关重要的。挑衅的积蓄值虽大，但使用过程中容易遭到敌人的阻碍而被强制打断。

增加HEAT值的行动

战斗中时间经过、打击技/投技成功命中时、完整挑衅、返技成功时、防御成功时、自动闪避成功时、角力中按键连打。需注意如果在擒拿状态下被敌人挣脱，会扣除一定的HEAT值。

负伤度

负伤度是本作引入的重要系统。无论是遭到攻击或是防御，角色的头、胴、腕、脚四个部位会根据击打而累积伤害值，伤害值累积到一定程度，该部位即进入受伤状态。本作的受伤速度相对快了许多，玩家在杂兵战中要尽量压低负伤度。

受伤会对行动产生如下影响：

头部受伤：有很高几率进入气绝状态，气绝时玩家无法操作角色。

胴部受伤：行动时更容易疲劳。

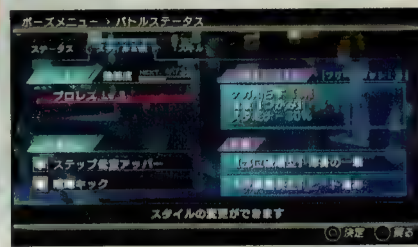
腕部受伤：容易被对手破防，返技的有效判定时间缩短。

脚部受伤：容易单膝跪地。

配合方向键使出的上段或下段攻击能有选择性地集中打击某一部位，造成对手的受伤。根据受伤状况的严重程度，战斗中的示意图标会从白色往红色渐变。负伤度无法通过饮食来回复，要解除受伤状态可前往药局或便利店等场所购买对应的治疗药并使用。另外，前往流程中的特定地点的医务室或医院也能对受伤进行治疗。龙也升级时、或在家原道场习得新必杀技时也能让手上度一次回复完全。

疲劳

不间断地使用冲刺、闪避、连技、必杀技，或被敌人成功即时闪避，龙也会陷入疲劳状态，短时间内无法行动。如果玩家发现龙也的动作已经变得颇为迟钝，那便先暂停使用冲刺、闪避等大量消耗耐力的行动。如果敌人陷入疲劳状态，则同样是我方展开攻击的好机会。



龙也的成长与强化

战斗后获得的经验值和道场修行能让龙也渐渐向"最强"靠近，当然本作动作要素充足，玩家自身的修炼度也与龙也的实际战斗能力挂钩，除了龙也的数值外更要磨练自己的技术。

升级

通过战斗获得的经验值积累到一定程度，龙也会升级，提升最大体力的同时获得若干加成点，玩家可对拳、脚、投、耐力、喧哗奥义和防御力这6个项目自由分配加成点。流派的等级需靠积累该风格自身的熟练度，每次战斗结束后，流派获得的熟练度是经验值的30%。

流派的习得

游戏中以日语"スタイル"表示，代表龙也当前的格斗流派。随着主线剧情的推进和支线任务的完成，龙也可掌握越来越多的流派。将多项流派各提升到一定的等级，又能出现复合的新流派，复合出的流派通常都很强劲。

家原道场

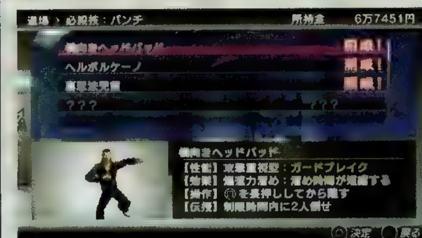
位于ことぶき药局后，玩家在此可进行技能强化和习得必杀技。

技能强化（スキル強化）

技能强化项目分为流派连技、效果提升和特殊3种。其中流派连技是只要习得便永久发挥效果，但是效果提升和特殊这两类技能，则各自对应一个镶嵌值（スロット），龙也能够装备的技能其总镶嵌值不得超过当前使用流派的容量。

必杀技

必杀技分拳和脚两个大系，拳系必杀技指令为长按□键后松开，脚系必杀技指令为长按△键后松开，蓄力时间越长，必杀技威力越大。习得必杀技需前往ことぶき药局后的家原道场与家原老师对话，选择"修行する"以后再进入必杀技的子选单，选择想要修习的必杀技，支付对应金额后与木头人对战，胜利即可掌握该必杀技，今后就可以按START键打开主菜单更换装备的必杀技了。名称中带"绝技"二字的必杀技在指令输入上有些特殊，玩家需要将方向键或滑杆绕一整圈，再输入□或△。注意特殊技能中的"必杀技简单入力"能够让这些搓招时的必杀技指令变为蓄力式，非常体贴。不过对于熟练的玩家而言，搓招的速度快，无需停顿，能够接在连技使用，未必要去改它。



流派

龙也可使用的流派一共有24个，这些流派可通过固定的剧情事件或流派派生而来。流派派生，是指将若干流派练至固定等级后复合出新流派，比如最初便默认习得的“喧哗”和“ボクシング”两个流派都练到LV5，就可以派生出“综合格斗技”流派。各流派的默认最高级为5，但是可以在家原道场使用一定金额觉醒，令流派的上限提升到LV10。随着流派等级的提升，其自身附带的流派技能也会向好的方向修正。

喧哗

镶嵌值	觉醒金额	[illegible]
3	30万	最初掌握

解说：实战型流派，以暴打和脚踹的动作为主。动作上没有什么章法，但是威压感强，提升HEAT值较快。缺点在于拳脚攻击的时间间隙较大，不容易形成稳定连击。

战术：喧哗是早期少数拥有强力突进攻击和强攻击的流派，脚踢攻击发生速度慢但距离较远，可用作攻击的起手招式，再配合突进攻击或强攻击，形成2连段。强攻击推荐使用拳系。

等级	熟练度	开眼技能/必杀技	流派技能
1	–	–	ヒート溜め速度+1、スタミナ-30%、つかみ攻击力-30%
2	400	横向きヘッドバッド、武器攻击力+10%	
3	600	【喧哗】コンボLV1	
4	1500	挑发ヒート溜め+10%	
5	2500	【喧哗】コンボLV2	ヒート溜め速度+2、スタミナ-20%、つかみ攻击力-20%
6	3000	武器攻击力+20%	
7	3000	【喧哗】コンボLV3	
8	3000	挑发ヒート溜め+20%	
9	3000	【喧哗】コンボLV4	
10	5000	武器攻击力+30%、ヒート溜め速度+1、+2、+3	ヒート溜め速度+3、スタミナ-10%、つかみ攻击力-10%

ボクシング

镶嵌值	觉醒金额	[illegible]
2	30万	最初掌握

解说：拳速快，拳系攻击的连击性能好，攻击破绽小，可以边打边跑。缺点在于脚系和投技的招式和攻击力均不能期待。

战术：拳击自然是多用拳系招式，配合技能“俊敏【パンチ】”和提升拳头攻击力的技能能把流派威力发挥到最大。上段弱攻击的第一、第二下发生速度很快，可用作代入连招的起手技。此外考虑到该流派消耗耐力比较严重，建议多带些减少耐力损耗的饰品。

等级	熟练度	开眼技能/必杀技	流派技能
1	–	–	カウンターアタック+1、俊敏【つかみ】-3、キック攻击力-30%
2	400	ボルケーノ、パンチ攻击力+10%	
3	600	【ボクシング】コンボLV1	
4	1500	俊敏【パンチ】+1	
5	2500	【ボクシング】コンボLV2	カウンターアタック+2、俊敏【つかみ】-2、キック攻击力-20%
6	3000	パンチ攻击力+20%	
7	3000	【ボクシング】コンボLV3	
8	3000	俊敏【パンチ】+2	
9	3000	【ボクシング】コンボLV4	
10	5000	パンチ攻击力+30%、カウンターアタック+1、+2、+3	カウンターアタック+3、俊敏【つかみ】-1、キック攻击力-10%

家原流古武术

镶嵌值	觉醒金额	[illegible]
4	30万	第二章固定剧情

解说：打击技的破绽较小，投技招式丰富且威力较大，较容易用返技对敌人造成伤害。镶嵌值较高也是其优点。

战术：擒拿能力高是该流派最值得看重的地方，所以打法的核心就是先用○抓住对手。腿系的突进攻击距离很长，先远距离用这招踢得敌人单膝跪地，再靠近擒拿。上段拳头的第一下发生速度非常快，能够在防御住敌人的攻击后立刻还击。

等级	熟练度	开眼技能/必杀技	流派技能
1	–	–	火事场の马鹿力+1、タフネス-30%、最大体力-30%
2	400	ヒート攻击力+10%	
3	600	【家原流古武术】コンボLV1	
4	1500	俊敏【ステップ】+1	
5	2500	【家原流古武术】コンボLV2	火事场の马鹿力+2、タフネス-20%、最大体力-20%
6	3000	ヒート攻击力+20%	
7	3000	–	
8	3000	俊敏【ステップ】+2	
9	3000	–	
10	5000	ヒート攻击力+30%、火事场の马鹿力+1、+2、+3	火事场の马鹿力+3、タフネス-10%、最大体力-10%

プロレス

镶嵌值	觉醒金额	[illegible]
3	30万	第三章固定剧情

解说：投技威力强，打击技慢，不容易形成连击，不过单招威力很高。其觉醒练到最高级后能习得非常实用的ケガ知らず【胴】，为其他流派装备后可保胴部不会负伤。

战术：擒拿能力强，但由于俊敏【つかみ】-X系技能的存在，导致擒拿出手速度较慢，容易在伸手的中途被敌人打断。所以在使用时可以先用强力的拳系突进攻击令敌人单膝跪地，此时再使用擒拿。

等级	熟练度	开眼技能/必杀技	流派技能
1	–	ハイドロップキック	ケガ知らず【胴】、俊敏【つかみ】-3、スタミナ-30%
2	400	つかみ攻击力+10%	
3	600	【プロレス】コンボLV1	
4	1500	タフネス+10%	
5	2500	【プロレス】コンボLV2	ケガ知らず【胴】、俊敏【つかみ】-2、スタミナ-20%
6	3000	つかみ攻击力+20%	
7	3000	【プロレス】コンボLV3	
8	3000	タフネス+20%	
9	3000	【プロレス】コンボLV4	
10	5000	つかみ攻击力+30%、ケガ知らず【胴】	ケガ知らず【胴】、俊敏【つかみ】-1、スタミナ-10%

ムエタイ

镶嵌值	觉醒金额	[illegible]
2	40万	在第七章完成支线任务“千秋からの情报料”

解说：泰拳，踢速快，脚系攻击的连击性能好，脚踢攻击不仅威力强大且破绽小，招式华丽。该流派最实用的地方在于练到LV10后会习得不让头部负伤的ケガ知らず【头】。

战术：提升了连招等级后，腿系的上段第五下拥有超高的威力。注意连招中第三下的下段拳脚都距离较短，容易漏连。在敌人单膝跪地时可尝试使用←+△的强攻击，能令敌人飞出很远，撞到墙的话趁势发动墙壁奥义。

等级	熟练度	开眼技能/必杀技	流派技能
1	–	真空飞び膝	ケガ知らず【头】、ヒート溜め速度-3、武器攻击力-30%
2	400	キック攻击力+10%	
3	600	【ムエタイ】コンボLV1	
4	1500	俊敏【キック】+1	
5	2500	【ムエタイ】コンボLV2	ケガ知らず【头】、ヒート溜め速度-2、武器攻击力-20%
6	3000	キック攻击力+20%	
7	3000	【ムエタイ】コンボLV3	
8	3000	俊敏【キック】+2	
9	3000	【ムエタイ】コンボLV4	
10	5000	キック攻击力+30%、ケガ知らず【头】、【ムエタイ】コンボLV5、6	ケガ知らず【头】、ヒート溜め速度-1、武器攻击力-10%

ルチャ

镶嵌值	觉醒金额	[illegible]
2	40万	プロレスLV5+喧哗LV5

解说：表演性高于实用性，性能较为一般，不过招式华丽，命中敌人后的威力还算可观。

战术：擒拿是该流派的基本战斗方式，配合上“俊敏【つかみ】”基本百抓百中。由于拳脚能力一般，所以尽量不要被多个敌人包围。

等级	熟练度	开眼技能/必杀技	流派技能
1	–	スカイハイキック	俊敏【つかみ】+1、ケガ负伤度轻减-3、パンチ攻击力-30%
2	400	必杀技溜め速度+1	
3	600	【ルチャ】コンボLV1	
4	1500	俊敏【ダッシュ】+1	
5	2500	【ルチャ】コンボLV2	俊敏【つかみ】+2、ケガ负伤度轻减-2、パンチ攻击力-20%
6	3000	必杀技溜め速度+2	
7	3000	【ルチャ】コンボLV3	
8	3000	俊敏【ダッシュ】+2	
9	3000	【ルチャ】コンボLV4	
10	5000	必杀技溜め速度+3、俊敏【つかみ】+1、+2、+3	俊敏【つかみ】+3、ケガ负伤度轻减-1、パンチ攻击力-10%

相扑

镶嵌值	觉醒金额	[illegible]
3	40万	在第五章完成支线任务“满腹王・ハングリー”

解说：本作新增流派，优点是下盘稳，出招时不容易被敌方打断，尤其是拳系招式的突进能力高，且威力巨大。缺点是耐力极低，且侧闪相当不好用。

战术：拳头威力高，突进攻击的威力更是拳头的3倍，不过不适合在敌人数量较多时使用，会导致耐力不足。1对多时尽量使用擒拿，1对1时可放心使用打击技。其流派技能“我慢+X”能够防止自身攻击被打断，不过+1时仅仅只作用于自己的突进攻击，只有+2、+3以后才对普通拳脚也有效。

等级	熟练度	开眼技能/必杀技	流派技能
1	–	かまし蹴り	我慢+1、スタミナ-30%、俊敏【ステップ】-3
2	400	气绝+1	
3	600	【相扑】コンボLV1	
4	1500	最大体力+10%	
5	2500	【相扑】コンボLV2	我慢+2、スタミナ-20%、俊敏【ステップ】-2
6	3000	气绝+2	
7	3000	【相扑】コンボLV3	
8	3000	最大体力+20%	
9	3000	【相扑】コンボLV4	
10	5000	气绝+3、我慢+1、+2、+3	我慢+3、スタミナ-10%、俊敏【ステップ】-1

综合格斗技

镶嵌值	觉醒金额	习得方法
3	40万	喧哗LV5+ボクシングLV5

解说：招式实用，攻击破绽小，能对敌人的部位都能造成确实的伤害。

战术：下段腿是该流派发生速度最快的一招，对1～多名敌人都很有效果。下段腿两下起攻以后，建议换上威力较高的拳头继续打击。该流派对体力的负修正较大，身上多带点回复药。

等级	熟练度	开眼技能/必杀技	流派技能
1	–	ハイキックオブデス	ケガ负伤度轻减+1、ヒート攻击力-30%、最大体力-30%
2	400	ウォールヒート+10%	
3	600	【综合格斗技】コンボLV1	
4	1500	つかみ振りほどき+1	
5	2500	【综合格斗技】コンボLV2	ケガ负伤度轻减+2、ヒート攻击力-20%、最大体力-20%
6	3000	ウォールヒート+20%	
7	3000	【综合格斗技】コンボLV3	
8	3000	つかみ振りほどき+2	
9	3000	【综合格斗技】コンボLV4	
10	5000	ウォールヒート+30%、ケガ负伤度轻减+1、+2、+3	ケガ负伤度轻减+3、ヒート攻击力-10%、最大体力-10%

军队格斗术

镶嵌值	觉醒金额	[illegible]
3	40万	家原流古武术LV5+ボクシングLV5

解说：擅长用武器作战的流派，能够有效地破坏敌人的部位。其拳脚系攻击也不擅长击倒敌人，同样具有很高的负伤效果。

战术：尽量搜寻场地中的武器来打，配合“业物【武器】”技能可以令使用次数上升。不过军队格斗术实在不适合BOSS战，原因是擂台上没有武器，实在打不过BOSS就换流派吧。

等级	熟练度	开眼技能/必杀技	流派技能
1	–	ドリルキック	浑身の一击【武器】、俊敏【ダッシュ】-3、ウォールヒート-30%
2	400	业物【武器】+1	
3	600	【军队格斗术】コンボLV1	
4	1500	俊敏【武器】+1	
5	2500	【军队格斗术】コンボLV2	浑身の一击【武器】、俊敏【ダッシュ】-2、ウォールヒート-20%
6	3000	业物【武器】+2	
7	3000	–	
8	3000	俊敏【武器】+2	
9	3000	–	
10	5000	业物【武器】+3、浑身の一击【武器】	浑身の一击【武器】、俊敏【ダッシュ】-1、ウォールヒート-10%

柔术

镶嵌值	觉醒金额	[illegible]
5	40万	プロレスLV5+家原流古武术LV5

解说：以关节技为主的流派，投技威力大，能对敌人的腕和脚两个部位造成可观伤害。缺点在于打击系威力较弱，主要用来牵制敌人，应对BOSS战相当不错。

战术：突进攻击和腿系的出招都很快，且攻击后留下的破绽也小，中距离积极使用令敌人单膝跪地，再上前使用擒拿。随着等级提升而逐步强化的“キャッチ能力＋X”系列能令返技的有效时间变长，后期使用“返技→突进攻击”可以衍生出防御反击的打法。

等级	熟练度	开眼技能/必杀技	流派技能
1	–	里拳	浑身の一击【关节】、キック攻击力-30%、俊敏【ステップ】-3
2	400	キャッチ能力＋1	
3	600	【柔术】コンボLV1	
4	1500	自动振りほどき＋1	
5	2500	【柔术】コンボLV2	浑身の一击【关节】、キック攻击力-20%、俊敏【ステップ】-2
6	3000	キャッチ能力＋2	
7	3000	–	
8	3000	自动振りほどき＋2	
9	3000	–	
10	5000	キャッチ能力＋3、浑身の一击【关节】	浑身の一击【关节】、キック攻击力-10%、俊敏【ステップ】-1

我流

镶嵌值	觉醒金额	[illegible]
7	–	第八章固定剧情

解说：可自由装备习得的拳、脚、投和喧哗奥义，拥有惊人的7个镶嵌值。

战术：完全由玩家设置的招式决定，自由度高，没有固定战术。

家原流空手

镶嵌值	觉醒金额	习得方法
5	50万	相扑LV5＋ムエタイLV5

解说：拳脚威力相当，单招威力强，经常有一发逆转的效果，不过几乎形成不了连技是其弱点。

战术：拳脚的弱攻击和强攻击都非常厉害，特别是上、下段拳攻击的第三下均有不错的威力。攻击时建议以强攻击起手，后续拳脚。习得コンボLV3以后，第三、第四下的下段拳威力绝高。不过该流派对擒拿能力有所削弱，除了发动喧哗奥义和墙壁奥义外基本可以不使用擒拿。

等级	熟练度	开眼技能/必杀技	流派技能
1	–	空手正拳突き	ガードブレイカー+1、强攻击强化、オートステップ-3
2	400	必杀技攻击力＋10%	
3	600	【家原流空手】コンボLV1	
4	1500	スタミナ＋10%	
5	2500	【家原流空手】コンボLV2	ガードブレイカー+2、强攻击强化、オートステップ-2
6	3000	必杀技攻击力＋20%	
7	3000	【家原流空手】コンボLV3	
8	3000	スタミナ＋20%	
9	3000	【家原流空手】コンボLV4	
10	5000	必杀技攻击力＋30%、ガードブレイカー+1、+2、+3、强攻击强化	ガードブレイカー+3、强攻击强化、オートステップ-1

パンクラチオン

[illegible]	觉醒金额	[illegible]
3	50万	综合格斗技LV5+军队格斗术LV5

解说：打击、投技和反技都很强，容易挣脱敌方的擒拿，对敌方打击技的防御性也颇高。

战术：上段拳→下段拳→上段拳的连招破绽很小，这之后还可以继续用上段拳集中攻击敌人的头部。突进攻击和强攻击破绽较大，不要用太多，想破敌人的防得依靠擒拿。

等级	熟练度	开眼技能/必杀技	流派技能
1	–	ローリングエルボー	俊敏【つかみ】+1、ガード负伤度半减、必杀技攻击力-30%
2	400	タフネス+30%	
3	600	【パンクラチオン】コンボLV1	
4	1500	つかみ振りほどき+3	
5	2500	【パンクラチオン】コンボLV2	俊敏【つかみ】+2、ガード负伤度半减、必杀技攻击力-20%
6	3000	キャッチ能力+4	
7	3000	【パンクラチオン】コンボLV3	
8	3000	つかみ振りほどき+4	
9	3000	【パンクラチオン】コンボLV4	
10	5000	ウォールヒート＋50%、ガード负伤度半减、【俊敏】つかみ+1、+2、+3	俊敏【つかみ】+3、ガード负伤度半减、必杀技攻击力-10%

中国武术

镶嵌值	觉醒金额	[illegible]
3	50万	柔术LV5+ルチャLV5

解说：连击数多、招式小、打击频度高的流派，拳能使用15HIT、脚能使用10HIT以上的连技。

战术：核心招式是敌人无法返技的突进攻击，之后一直按拳脚追击均可。上段和下段的攻击力基本一样，出于削减敌方耐力的角度考虑，建议多用下段。

等级	熟练度	开眼技能/必杀技	流派技能
1	-	双拍手	突攻击强化、ガードブレイカー+2、つかみ攻击力-30%
2	400	オートステップ+1	
3	600	【中国武术】コンボLV1	
4	1500	俊敏【パンチ】+3	
5	2500	【中国武术】コンボLV2	突攻击强化、ガードブレイカー+3、つかみ攻击力-20%
6	3000	オートステップ+2	
7	3000	【中国武术】コンボLV3	
8	3000	俊敏【キック】+3	
9	3000	【中国武术】コンボLV4	
10	5000	オートステップ+3、突攻击强化、ガードブレイカー+2、+3、+4	突攻击强化、ガードブレイカー+4、つかみ攻击力-10%

不屈の极み

镶嵌值	觉醒金额	[illegible]
3	-	パンクラチオン练到LV10

解说：打击系虽相对较弱，但将擒拿威力发挥到极致，且招式不易被敌方的攻击打断。

战术：擒拿威力很高，不过流派自身并不附带增加擒拿威力的技能，需要配合“つかみ攻击力+50%”的技能。擒拿后的所有攻击均能对敌人的头部予以重创，你会发现只要不停地投就能令对手气绝。

等级	熟练度	开眼技能/必杀技	流派技能
1	-	人间鱼雷、つかみ攻击力+50%、最大体力+30%、【不屈の极み】コンボLV1	浑身の一击【つかみ】、俊敏【つかみ】+4、强韧なつかみ
2	10000	タフネス+50%、最大体力+50%、浑身の一击【つかみ】、俊敏【つかみ】+4、强韧なつかみ、【不屈の极み】コンボLV2	

瞬击の极み

镶嵌值	觉醒金额	[illegible]
3	-	冢原流空手练到LV10

解说：拥有全流派中最快的速度，单招威力虽小，但胜在没有破绽，配合闪避能将敌人玩弄于鼓掌。

战术：必杀技蓄力速度快是该流派的最大特点，所以核心战术就是用必杀技将敌人打倒，待其起身时继续必杀技追打，无限死循环。结合必杀技容易被敌人用返技对付的弱点，可以使用“胴回し回转蹴り”这种能反击无效化的必杀。

等级	熟练度	开眼技能/必杀技	流派技能
1	-	打ち降ろし式サマーソルト、オートステップ+4、俊敏【ステップ】+3、【瞬击の极み】コンボLV1	必杀技溜め速度+4、火事场の马鹿力+4、我慢+3
2	10000	必杀技攻击力+50%、俊敏【ステップ】+4、必杀技溜め速度+4、火事场の马鹿力+4、我慢+3、【瞬击の极み】コンボLV2	

乱舞の极み

镶嵌值	觉醒金额	[illegible]
2	-	中国武术练到LV10

解说：中国武术的进化版，擅长连技，能以上段和下段的组合出防不胜防的打击手段。

战术：流派技能包含突进攻击强化，战斗时可先用突进破坏敌人的防御，再追加各种拳脚连打。乱舞的连击数虽然能多达20HIT，但耐力消耗大，面对多名敌人时打到10HIT便见好就收吧。

等级	熟练度	开眼技能/必杀技	流派技能
1	-	飞び入み崩拳、スタミナ+30%、俊敏【ダッシュ】+3、【乱舞の极み】コンボLV1、2	ガードブレイカー+4、ケガ知らず【头】、突攻击强化
2	10000	スタミナ+50%、俊敏【ダッシュ】+4、ケガ知らず【头】、【乱舞の极み】コンボLV3	

刚腕の极み

镶嵌值	觉醒金额	[illegible]
2	-	パンクラチオンLV5+冢原流空手LV5

解说：拳系的连携性和威力均最高的流派，拳头的攻击很容易就能令敌方负伤。

战术：主力是拳头的连续攻击，为了避免第一下攻击被敌人使用返技，可事先装上强化突进攻击和强攻击的技能。连招中的上段和下段攻击分别能对敌人的头和身体造成负伤，建议优先打头。

等级	熟练度	开眼技能/必杀技	流派技能
1	-	疾风手刀、パンチ攻击力+50%、自动振りほどき+3、【刚腕の极み】コンボLV1	浑身の一击【パンチ】、ケガ知らず【腕】、カウンターアタック+4
2	10000	俊敏【パンチ】+4、ケガ负伤度轻减+4、浑身の一击【パンチ】、ケガ知らず【腕】、カウンターアタック+4、【刚腕の极み】コンボLV2	

神脚の极み

镶嵌值	觉醒金额	[illegible]
3	-	冢原流空手LV5+中国武术LV5

解说：脚系的连携性和威力均最高的流派，擒拿的作用相对较低。

战术：建议用强攻击起手，再代入腿系连招，推荐使用下段腿。连招升级后，腿系的第九下和第十五下上段均有很高威力，可集中使用。另外拳系攻击虽然无法形成连技，但是威力高、增加HEAT槽多，也可偶尔使用。

等级	熟练度	开眼技能/必杀技	流派技能
1	-	ローリングスレッジキック、キック攻击力+50%、ダウン回复强化、【神脚の极み】コンボLV1	浑身の一击【キック】、ケガ知らず【脚】、强攻击强化
2	10000	俊敏【キック】+4、气绝+4、ケガ知らず【脚】、浑身の一击【キック】、强攻击强化、【神脚の极み】コンボLV2	

觉醒の极み

镶嵌值	觉醒金额	[illegible]
5	-	パンクラチオンLV5+中国武术LV5

解说：喧哗奥义的威力大，适合对付BOSS。同时也擅长武器攻击。该流派最强大的地方在于耐力无限，无论怎么行动都不会陷入疲劳。

战术：充分利用耐力无限的特性，可以一直放心进攻、侧移并使用高威力的必杀技。上段拳的HEAT值增加量很多，是战斗的重心。配合“浑身の一击【武器】”的流派技能，也可以用武器打击对手令其负伤度提高。

等级	熟练度	开眼技能/必杀技	流派技能
1	-	浑身ローキック、武器攻击力+50%、俊敏【武器】+3、【觉醒の极み】コンボLV1、2	浑身の一击【武器】、ヒート溜め速度+4、无限のスタミナ
2	10000	ヒート攻击力+50%、ヒート溜め速度+4、俊敏【武器】+4、浑身の一击【武器】、无限のスタミナ、【觉醒の极み】コンボLV3、4	

极めし者

镶嵌值	觉醒金额	[illegible]
3	-	所有流派的LV练满（尚未觉醒过的流派练到5即可）

解说：所有特性能到达最强，耐力无限、不会陷入气绝，毫无弱点可言。

战术：不仅连招数值高，攻击后的破绽也小，拳头强攻击→下段拳→拳头突进攻击的连招非常好用。为防起手招式被返技抓到，可装上令强攻击强化的技能。另外，该流派的LV1喧哗奥义的威力即与其他流派的LV2相当，一旦龙也身上冒出蓝色斗气就立刻用掉吧。

极めし者·泰山

镶嵌值	觉醒金额	[illegible]
3	–	继承前作存档

解说：继承前作存档后的流派，虽然招式能力很强，但本身没有提升空间，建议还是先练出其他流派的技能后再来用它。

战术：以拳头强攻击起手代入的连段威力很高，不过对耐力消耗很大，只适合在游戏初期使用。

极めし者·新城

镶嵌值	觉醒金额	[illegible]
3	–	继承前作通关存档

解说：融合了空手和柔术的精髓，华丽度不高但非常实用，连招性能强。

战术：以快速积攒HEAT值为核心战术，多多使用突进攻击、强攻击。拳头强攻击或腿系弱攻击起手，均可代入威力和距离都很不错的连招，尤其是拳头的第四下命中后再接拳头突进攻击，可令敌人进入单膝跪地状态。

喧哗·天马

镶嵌值	觉醒金额	[illegible]
3	–	在主菜单的“パスワ-ド”项目下输入05193704。

解说：非常正统的街头打架，招式章法虽不严密，但只要看准时机命中，能造成很高伤害。

战术：核心用法与龙也的喧哗相近，腿系弱攻击的第三下不太好用，在连招里一旦打到第三HIT就尽量换成拳头。

必杀技资料

道场中可习得的必杀技共有42种，习得必杀技前，玩家可查阅必杀技的性能和特殊效果，二者的说明见下文表格。按键蓄力型的必杀技在蓄力1秒后威力升至1.25倍，蓄力2秒后威力升至1.6倍。

性能一览	
性能名称	解释
突进型	向前突进性好，攻击距离长
攻击重视型	威力高、蓄力时间短、HEAT值增加快等
高速型	攻击发生速度快
当身破坏型	能破坏返技
当身粉碎型	同样能破坏返技，与当身破坏型相同
部位破坏型	能一击令对手特定部位的负伤度到达MAX
变则型	攻击轨迹诡异
旋风型	攻击范围大
速打型	攻击次数多
特殊型	不属于以上任何一类或兼具多个效果
特殊效果一览	
特殊效果名称	解释
水月打ち	命中对手后令其耐力上限降到70%
一击失神	令对手立即气绝
ふっ飞ばし	将对手吹飞
ヒ-ト溜め	蓄力的同时能令HEAT值急速增加
爆速力溜め	蓄力时间减半
我慢	受到弱攻击阻挠时蓄力不会被中断
チャッチ不能	令对方的返技无效
ガ-ド不能	令对方的防御无效
浑身の一击	攻击到的部位有一定几率负伤度到达MAX，几率由蓄力时间而定，初期为25%，最大为50%

主线流程攻略

难度基准：Normal

第1章 凯旋

1.剧情后，龙也回到了阔别一年之久的神室町。根据提示往自己家方向前进，途中遇到小混混开始教学战斗。

教学战斗1

按照提示分别完成10次普通攻击、3次蓄力攻击、3次投技攻击、1次喧哗奥义、3次武器攻击，最后打倒敌人即可。对方只会在最后一个阶段使用动作很慢的强攻击。

教学战斗2

按照提示分别完成3次切换目标、自由行动3秒（长按R键移动）、做出3次闪避动作、冲刺3秒（长按×键移动）、返技1次（←+○）、自动闪避攻击1次，最后打倒敌人。

2.和信司一起前往地下格斗场，信司离开后自由行动，不过很快就遭遇赶来报仇的小混混，对方要求龙也前往“中道通り入口”，前往指定地点发生战斗，对手有3个人，注意别被围攻。

3.前往“ドラゴンヒ-ト”，在里面观看信司的比赛。

4.前往“剧场前广场”，剧情后往家的方向走，路上遭遇2个小混混的的挑衅，轻松解决。在自宅附近遭遇TOMOKI，与之战斗。

BOSS战 TOMOKI 空手Lv3

对方的攻击动作很慢，用ボクシング流派的□□□三连击足以屈死他。TOMOKI进入爆气状态后会在连续攻击后接投技，防住即可。

第2章 阿修罗

1.剧情后离开家遇到被欺负的老人，与两个小混混战斗。
2.前往“ミレニアムタワー”，跟着老人走来到道场。
3.前往“SHINE”，和店门口的男子对话发生战斗。
4.返回和老人对话习得新流派“冢原流古武术”，打倒和木偶学会必杀技“里忍法兜贯”。
5.前往“刚拳ジム”，剧情后和小混混战斗进入战斗教学。

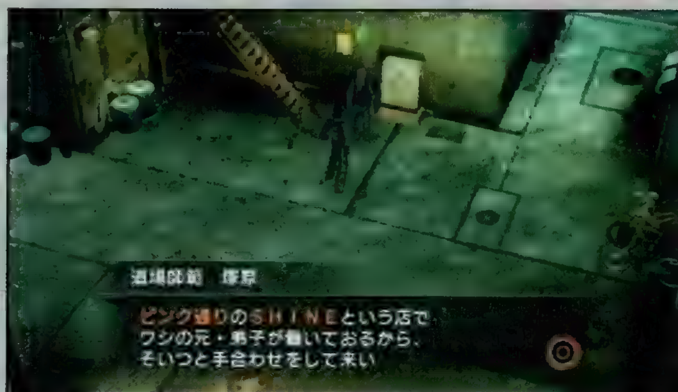
教学战斗3

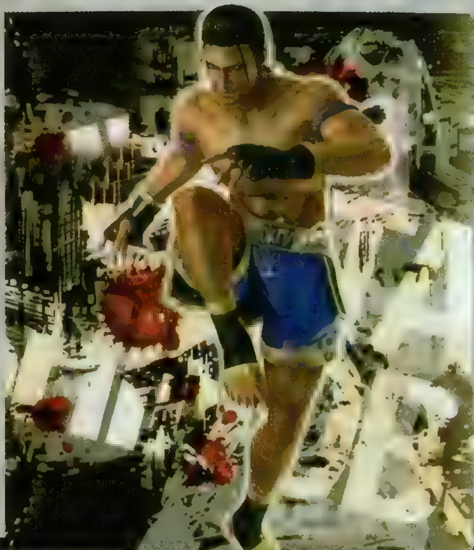
这次对方有3人，并且会攻击龙也，按照提示分别完成3次投技攻击（需要抓住对手后按方向＋○键将其往指定方向推）、1次墙壁奥义气（将对手推到墙上后按×键追击）、1次场外KO（将濒死的对手往破损的墙壁外推可以使其直接出场）。

6.与赤城翔太战斗，之后返回“刚拳ジム”和石井对话，返回家触发剧情。
7.前往“JeweL”，和纠缠夜店女的大叔战斗。

教学战斗4

这次战斗主要教大家在有同伴的情况下如何配合。将对手抓住后往同伴方向推就可以和同伴一起攻击，完成这个条件后打倒大叔就可以了。





8.完成战斗后自动进入夜店环节。
9.前往“剧场前广场”游戏中心门口触发剧情，之后前往“九鬼组事务所”，剧情后再度返回“九鬼组事务所”。
10.前往“刚拳ジム”和椎名对话触发剧情，然后和路上的女人对话开启打工地点，之后回家。
11.前往“九鬼组事务所”，途中帮助冢原打倒小混混，之后冢原请求龙也帮忙寻找小猫，在儿童公园抓到小猫后交给冢原，之后自动返回道场并开启寻找小猫的系统。
12.前往地下格斗场，进入“ロッカールーム”和保对话换衣服，然后在地下格斗场打败冲田忍。

BOSS战 冲田忍 キックボクシング

[illegible]

第3章 敌地

BOSS战 メテオ铃木 ルチャリブレ

[illegible]

1.坐计程车前往苍天堀，然后前往“タウンパークホテル”，整理一番后离开酒店和旁边的人对话进行战斗。
2.前往“中央东通り”的“阿修罗ビル”附近进行战斗，战斗后获得“诚の写真”。
3.和“苍天堀通り东”的女高中生对话，然后到“かに道乐”前触发剧情，再前往“つぼらや”触发剧情，之后追上逃跑的男子进行战斗，此战要与多名敌人战斗，打倒场上的对手后会立即出现增援，注意回血。
4.前往“招福町”，在“中央通り”和隆昌会合后跟着他行动。
5.和“苍天堀川侧道西”的女性和男性对话收集情报，然后前往桥对和店门口的混混发生战斗，进入店里触发剧情后还会有一场杂兵战。
6.前往“招福町西通り”的“ユーリクリニック”，和隆昌对话后准备前往格斗场。
7.在门口发现袭击诚的男子，追上去，途中触发剧情，之后可以选择到夜店玩或者继续追男子。
8.往“千成地区”方向前进再次发现那名男子，追上他之后进行战斗。
9.前往“阿修罗ビル”，入口处触发剧情后进行战斗，战后学会流派“プロレス”。
10.前往“阿修罗ビル”和门口的人对话进入比赛场地，建议先买好各种回复道具再挑战，对手实力很强。

第4章 ファイティングポ-ズ

BOSS战 大场庄助 相扑

这个对手攻击力非常高，吃一套连击或者投机差不多半血就没了，战斗时要尽量避免受到攻击。不过这家伙动作比较慢，而且很少解投，因此平时用投技来牵制是比较好的方法。另外随时保持半血以上，否则不小心中了喧哗奥义被秒掉就不划算了。

1.返回神室町，回家途中发生战斗，之后银次同行。

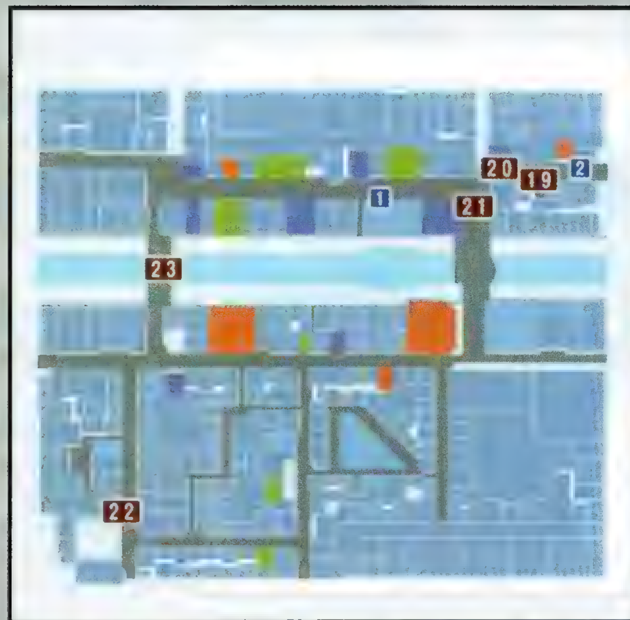
2.和“天下一通り”的老人对话，然后和“剧场前通り”的女性或者“剧场前广场里”的男性对话，之后前往“剧场前广场”发生战斗。

3.回家触发剧情，然后在家门口和诚对话，接着前往“七福通り”和诚对话，然后在“吉田バッティングセンター”和纱织对话后和小混混战斗，之后在“九鬼组事务所”和诚对话进行战斗。

4.和诚一起前往“吉田バッティングセンター”，然后前往“儿童公园”发生战斗，离开“儿童公园”时触发剧情，之后获得“芸能プロダクションのパンフレット”。

5.在“神室町ヒルズ”和水岛对话，之后与阿修罗的3人战斗，返回“九鬼组事务所”触发剧情后前往“儿童公园”和流浪汉对话，然后前往“剧场前广场”和打扮花哨的男子对话，之后追上该男子发生战斗。

6.返回“儿童公园”和流浪汉对话前往花屋获得情报，剧情后前往“神室町ヒルズ前广场”和保对话，然后在“クラブセガ剧场前”的游戏中心再次和保对话，在地下格斗场的“ロッカールーム”触发剧情观看保的战斗，最后进入地下格斗场的“ロッカールーム”和隆昌对话准备和大场对决。



第5章 死の运命

BOSS战 田中一郎 军队格斗术

这个家伙的招式非常猥琐，普通攻击很容易被他的返技反击，因此一定要等他先[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]

1.剧情后开始战斗，然后跟着隆昌一起跑摆脱追捕，之后前往“泰平通り东”的建筑物里。

2.前往“昭和通り”的“パチンコクイーン”，然后先后和“中道通り”的“クラブセガ”前的男子以及“フロント”前的男子对话，之后前往“中道通り入口”和马路旁的男子对话，接着到前往“第三公园”和保对话。

3.前往“九州一番星”，然后前往“第三公园”发生战斗，战斗结束后和保单挑。接着“吉田バッティングセンター”和优太对话，之后返回“パチンコクイーン”。

4.前往“七福通り东”的“不动产事务所”，然后在“剧场前广场”的游戏中心里和竹中对话，出来时进行战斗，接着前往“千两通り北”的“二冈组事务所”发生战斗，这批敌人数量比较多。

5.前往“儿童公园”和流浪汉对话进入花屋，离开公园时发生战斗，之后坐车前往苍天堀。

6.前往“阿修罗のビル”，然后到“苍天堀通り”找到田中，追逐田中到公园发生战斗，之后前往比赛场地和田中对决。

第6章 洗脑

1.前往“中道通り里”进行战斗，虽然敌人数量很多，但等级都很低，几拳就能打倒一个。

2.前往“ピンク通り”南部遇到优太，在“パチンコクイーン”前和优太对话，然后前往“剧场前广场”发生战斗，接着前往“天下一通り南”和优太战斗。

3.前往“泰平通り东”和夜店女对话，然后到“ピンク通り里”和穿白衣服的人对话，再前往“七福通り”的便利店调查里面的杂志，接着前往“千两通り”的“ラブインハート”，和店员以及记者对话，接到隆昌的电话后返回“九鬼组事务所”和隆昌对话。

4.前往“ピンク通り里”和男子对话后发生战斗，然后前往地下格斗场和カズ柿崎对决。

BOSS战　カズ柿崎　综合格斗技

普通攻击出拳速度很快，不过距离较短，可以多利用自动闪避攻击来对付，如果不小心中招了就马上防御挡住后续攻击。不过这个对手比较喜欢用投技，一定要及时拆掉或者躲开。爆气后的攻击没什么威胁，直接防住即可轻松反击。

第7章 罠

1.前往“九鬼组事务所”和隆昌对话。

2.和“六兰庄”前男子以及“剧场前通り”柏青哥店前的男子对话，之后返回“九鬼组事务所”。

3.前往“チャンピオン街”冴子的店，然后前往“ピンク通り”的“ジャンジャン卓”前和诚对话。

4.前往苍天堀的比赛场地，和隆昌对话触发剧情，之后和品原マサル对决。

BOSS战 品原マサル ブラジリアン柔术

[illegible]

第8章 别れ

1.一开始玩家操作的角色变为诚。剧情后往“九鬼组事务所”方向前进，途中接到孝的电话，然后前往“吉田バッティングセンター”与孝对话。

2.前往“ホテル街”北部的“アダムのビル”和阿修罗的混混对话并战斗，然后到“九鬼组事务所”和成员对话拿到钱，接着到“千两通り”的“海儿兴业ビル”里和金城风太战斗。

BOSS战1 金城风太 琉球空手

[illegible]

3.操作角色变为龙也，前往“九鬼组事务所”触发剧情，然后前往“海儿兴业ビル”，接着返回“九鬼组事务所”，途中收到短信改为前往“柄本病院”，一路尾随片冈后发生战斗。

4.返回“九鬼组事务所”和隆昌对话，然后前往“ミレニアムタワー”与隆昌战斗，胜利后获得“秘传书 ～天の巻～”以及流派“我流”。

5.前往地下格斗场和与金城风太决斗。

BOSS战2 金城风太 琉球空手

招式和之前的战斗相比没多大变化，这个对手不喜欢用返技，因此多用重攻击来对付他比较有效。不过这场战斗对手的体力比之前要多，爆气的次数也相应增加，近距离被飞踢有可能被破防，此时和他拉开距离比较保险。

第9章 咆哮

1.分别到“龙宫城”、“JeweL”、“SHINE”、“ラブインハート”、“エイジア”进行调查，然后前往“ピンク通り”南部的“バー婴”获取情报，接着前往“チャンピオン街”的“カーレット”触发战斗。

2.坐车前往苍天堀（途中需要从小道绕行才能前往坐车处），在比赛场地和秋田靖人决斗。

3.完成和秋田靖人的战斗后马上要和阿修罗的大量小混混战斗，之前要节省回复道具以备不时之需，最后还要和阿修罗守门的人战斗。

4.随意移动一段距离后遭遇阿修罗成员，完成战斗后往“招福町西通り”方向逃离阿修罗众人的追捕，剧情后坐车返回神室町。

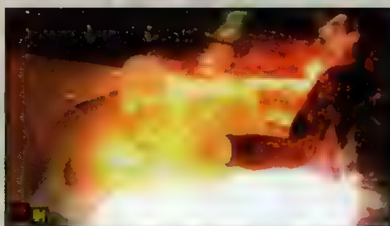
5.前往“九鬼组事务所”，然后到“剧场前广场”的游戏中心发生剧情，之后尾随隆昌前往“吉田バッティングセンター”，注意保持距离别被他发现了。

BOSS战 秋田靖人 パンクラチオン

攻击力高但出招速度慢，自动闪避攻击和重攻击都是非常有效的进攻手段。手上带火的旋转攻击不能防御，不过这招攻击距离短且发动前有明显动作，躲避起来不算困难。爆气后会使用捶地，此时会出现白色冲击波，不能防御，必须远离冲击波范围或者在正确的时机进行闪避才能躲开，否则必定会中对方的喧哗奥义，好在其攻击力不算离谱，一般情况下可以中两次后再吃药回血。

最终章 许されざる者

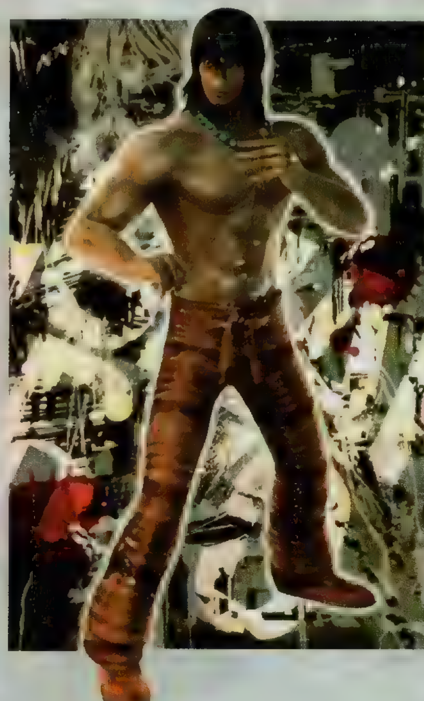
1.前往“吃茶アルプス”获取情报，然后前往“ミレニアムタワー”，一直往上走，途中会遭遇多场杂兵战，最后打倒警备兵队长后获得“スタミナンスパーク”，与鹤见对话，剧情后和佐伯淳战斗。



BOSS战1　佐伯淳　古武术

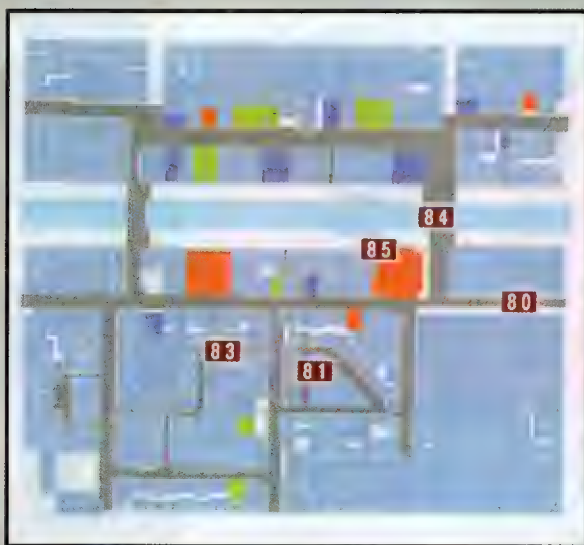
[illegible]

2.剧情之后就是最后的战斗了，和野崎亮对话后开战，可以先去药局购买足够的回复道具再来挑战。胜利后主线流程结束，读取通关记录后可以选择保留通关要素重新开始游戏（PREMIUM NEW GAME）以及保留通关要素在神室町和苍天堀自由探索（PREMIUM ADVENTURE），诸多分支任务、隐藏要素和迷你游戏还等着你来补完。



BOSS战2　野崎亮　中国拳法

[illegible]



深度耐玩要素

寻找流浪猫

作为几乎贯穿全主线的重要支线任务，在第二章自动触发。玩家只需走到地图上标记的猫所在地，停留几秒，待龙也头上出现○标记时按下○键即可。有些流浪猫虽然没有在地图上标记处，但如果玩家在经过某些地点时听到猫叫，也得停下来略作等待，同样可以收到这些未经标注的猫。本作的流浪猫任务额外增加了稀有猫，寻找到普通猫的奖励和前作一样，均为增加家原道场的价格优惠，折扣度从5%到20%依次递增；稀有猫的标志在地图上是蓝色的，一共有10只，每寻找到一只，就可以前往道场，与家原老人身边的孙女对话，换取特殊报酬。

普通猫的收集数对应报酬

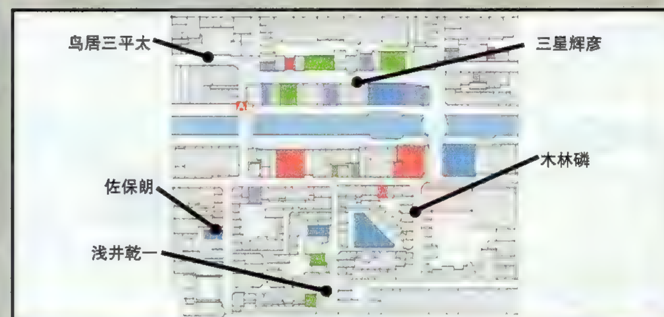
收集数	使用费
25只	道场优惠5%
50只	道场优惠10%
75只	道场优惠15%
101只	道场优惠20%+秘传书～土の巻～

稀有猫的收集数对应报酬

收集数	报酬
1只	チタン制の指轮
2只	足首用ミサンガ
3只	银の腕轮
4只	ゲルマニウムネックレス
5只	破れた怒りの护符
6只	眼力增强コンタクト
7只	浪人の勉学の御守り
8只	鬼子母神の御守り
9只	七福神の御守り
10只	纯金の疫病神

喧哗师取材

与离反者讨伐大同小异，打败这些喧哗师同样可获得道具、必杀技和金钱的多重奖励。取材任务最初在第三章的苍天堀时触发开放，直到第九章才会开放完全。



名字	开放章节	流派	获得必杀技	指定流派	报酬
木林磷	第三章	プロレスLV6	刚腕フックパンチ	家原流古武术	2万日元
浅井乾一	第三章	综合格斗技LV5	横移动式パントキャノン	プロレス	5万日元
佐保朗	第四章	柔术LV3	胴回し回转蹴り	ルチャ	5万日元
鸟居三平太	第七章	空手LV4	白鸟蹴り	综合格斗技	2万日元
三星辉彦	第九章	ルチャLV7	サマ-ソルトキック	柔术	2万日元

离反者讨伐

本作新增的任务，第二章与天马分别并前往九鬼事务所后自动开启。剧情中的起因是不少曾在龙之狂热中打过擂台的选手独立后成为危害街道的恶人，右京龙也要在街道上找到他们，并使用相同的流派将其击败，获得学习新必杀技的机会。离反者一共有6个（包括初始的5个和最后隐藏的1个），玩家可参考地图寻找到他们，不过要注意直到第六章才能全部开放。将他们全部击败后除了各自的固有报酬外，还有额外的10万赏金。

名字	开放章节	流派	奖励道具	获得必杀技	报酬
河原崎飒	第二章	喧哗LV5	赤い宝石	喧哗フックパンチ	3万日元
叶山吕美夫	第二章	ボクシングLV5	丸い宝石	ステップ低空アッパ-	3万日元
本丸影次	第四章	ムエタイLV8	小さい宝石	アグニ	5万日元
续木正宗	第五章	相扑LV6	黒い宝石	地狱ぶちかまし	5万日元
穴吹弹	第六章	军队格斗术LV7	尖った宝石	フランベルジュ	5万日元
真壁隼人	第六章	喧哗LV8	大きい宝石	-	1万日元

神室町单人排名战

第二章初始收到运营委员会的手机短信，前往“ピンク通り里”与男子（地图上标记为R）对话可参加神室町的单人排名战。本作的排名战与前作不同，无法随时挑战，必须耐心等待比赛的通知邮件。且当收到邮件后一段时间内，如果玩家没有及时参加，报名就会强制中止，必须再次等待邮件的到来。另外要注意的是，想要提升自己的排名，必须先进行一定次数的防卫战，因此提升排名比以往要难得多。

排名	必要防卫战次数
1～4位	6次
5～9位	5次
10～14位	4次
15～19位	3次
20～24位	2次
25～29位	1次

苍天堀双人排名战

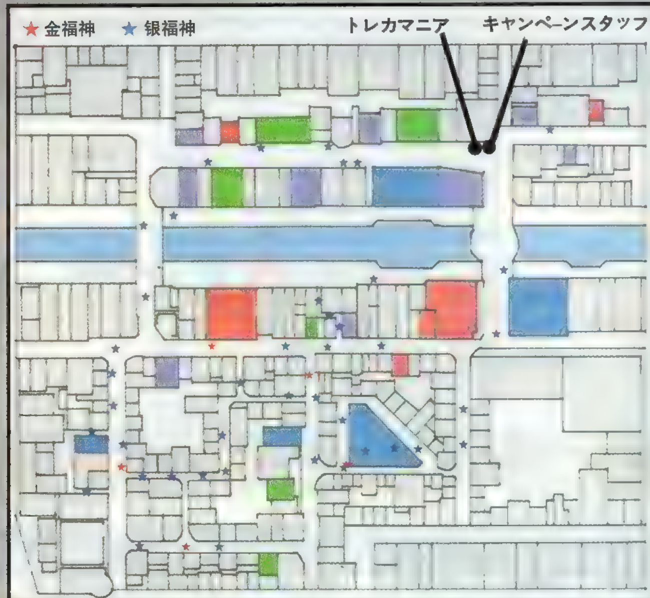
第三章前往苍天堀的右侧河道附近，可以看到接任务的男子，地图上同样以R标出，参与条件和防卫次数均与神室町排名战一致。两个排名战均能随着排名的提升获得大量经验和优秀道具，建议玩家一旦接到短信就立刻前往，免得耽搁时机。

プレミアムアドベンチャ-模式下的特殊排名战

通关后选择主菜单中的PREMIUM ADVENTURE可进入自由冒险部分，此时可前往神室町的担任排名战男子处对话，挑战BOSS排名战。该排名战无需进行防卫战，只要打赢便可提升名次。不过当玩家成功升到第一位以后，会接到来自其他对手的挑战邮件，胜利后能获得40万的奖金，且经验值也非常可观，用来练级最好不过了。

交换卡片

第三章在苍天堀的右上角可开启本支线任务，玩家需要在地图上寻找金银两种福神（ビリケン），以换取卫藤美彩、绫乃美花、秋月三佳和朝仓由舞4名女性的交换卡片。交换卡片一共有24枚，每张卡片需要1个金福神或4个银福神交换，每集齐一个人的交换卡片，即可完成读音的支线任务。图中给出苍天堀地图上所有福神的位置，红色★代表金福神，蓝色★代表银福神。



连胜组手（通关后）

通关后，在主菜单的エクストラ里可选择"胜ち抜き组み手"，以强制等级1的状态完成连战任务。使用角色可在龙也、隆昌、信司、诚、优太和保这6人中选择，注意部分战斗往往有附加条件，必须满足了才能获胜。

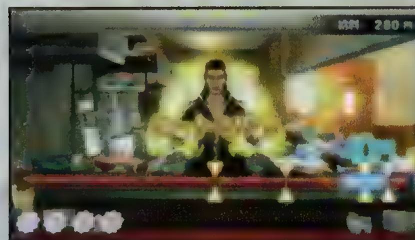
名称	胜利条件
组み手其の一	300秒以内打倒5个敌人
组み手其の二	300秒以内让1个敌人掉入洞里
组み手其の三	120秒以内打倒一个敌人，且自己胴部的负伤度不能到达100%
组み手其の四	180秒以内打倒10个敌人，敌我双方的体力值均为30%
组み手其の五	300秒以内打倒15个敌人
组み手其の六	300秒以内打倒10个敌人，龙也的初始耐力值被强制降低
组み手其の七	240秒以内打倒20个敌人，敌我双方的体力值均为20%
组み手其の八	60秒以内让敌人的头部负伤度到达100%
组み手其の九	300秒以内打倒5个敌人，自己的体力值强制为50%
组み手其の十	300秒以内打倒1个敌人

打工

地图上以￥标记的地点为打工点，可通过完成迷你游戏来赚钱。打工开放时期是在主线剧情的第二章，刚开始打工时报酬很少，满足一定条件可提升龙也的打工等级，报酬也正比例上升。九州一番星、ジェラテリア 神室、スマイルバーガー神室这3个地方在打工等级升到最高后还能获得折扣证。有时店里会发来紧急招人的短信，此时前往对应的店铺救急，成功完成打工任务后便可一次提升一个打工级别。打工地点一共有7处，神室町5处：ジェラテリア 神室、ショーパブ エイジア、九州一番星、スマイルバーガー神室、キャバクラSHINE；苍天堀2处：まぐたこ、扬げちらかし。

九州一番星

游戏目的是煮好30碗面，当光标移动到滤汤槽的黄色或蓝色处时令其停止，黄色为GOOD，蓝色为VERY GOOD，蓝色正中为BEST。MISS较多时会直接GAME OVER，不过之前的工钱依然照算。附加的高速滤汤在成功完成第一次的6杯后进入，第二次则需要12杯，第三次需要18杯，光标判定出BEST指令时按两杯计算。



打工报酬

等级	难度	平均报酬	升级条件
新米	★1	8000	三次达成45连击/打工5次
中坚	★2	1万1000	三次达成75连击/打工10次
古参	★3	1万5000	三次达成110连击/打工15次
职人	★4	2万	三次达成135连击/打工20次
名人	★5	2万6000	—

额外奖励

名称	报酬
高速滤汤次数	次数×（1000～2500）
过关奖励	MISS次数小于3次时，获得125～5000的奖励

ジェラテリア 神室

堆冰激凌的小游戏，让左右反复移动的光标定在槽上的黄色或蓝色处，黄色为GOOD，蓝色为VERY GOOD，蓝色正中为BEST，做完10个冰激凌可过关。每做出一个8层的冰激凌称为"LEGEND"，完成三次8层冰激凌后即可挑战20层的SP LEGEND冰激凌，成功后获得的报酬大量增加。

打工报酬

等级	难度	平均报酬	升级条件
新人	★1	8000	三次达成30连击/打工5次
中坚	★2	1万1000	三次达成50连击/打工10次
チーフ	★3	1万5000	三次达成75连击/打工15次
マネージャー	★4	2万	三次达成90连击/打工20次
エキスパート	★5	2万6000	—

额外奖励

名称	报酬
LEGEND次数	次数×（100～250）
SP LEGEND次数	次数×（1000～2500）
过关奖励	MISS次数小于3次时，获得125～5000的奖励

スマイルバーガー神室

按照屏幕左上角的提示抓汉堡，汉堡从上方滑下，要在其进入蓝色区域时抓住，完成15份单子后过关。同样，抓住时的位置越在正中，评价也越高。目标商品的周围会有一圈白色的光环，很容易识别。

打工报酬

等级	难度	平均报酬	升级条件
新人	★1	8000	三次达成20连击/打工5次
中坚	★2	1万1000	三次达成40连击/打工10次
チーフ	★3	1万5000	三次达成65连击/打工15次
マネージャー	★4	2万	三次达成85连击/打工20次
エキスパート	★5	2万6000	—

额外奖励

名称	报酬
抓住的次数	次数×（45～60）
过关奖励	MISS次数小于3次时，获得125～5000的奖励

ショーパブエイジア

前排兴奋的客人们会不断站起来，移动到他们面前并按屏幕提示输入正确指令，让他们坐回原位，维持99秒即可过关。能够连续正确地令客人坐下，可触发SHOWTIME，欣赏钢管女郎跳舞的同时也能增加额外报酬。

打工报酬

等级	难度	平均报酬	升级条件
见习い	★1	8000	三次达成20连击/打工5次
中坚	★2	1万1000	三次达成40连击/打工10次
古参	★3	1万5000	三次达成70连击/打工15次
主任	★4	2万	三次达成90连击/打工20次
エキスパート	★5	2万6000	—

额外奖励

名称	报酬
SHOWTIME奖励	发生SHOWTIME的次数×（600～1400）
过关奖励	MISS次数小于3次时，获得100～5000的奖励

キャバクラSHINE（揽客）

替夜店揽客，让屏幕上按一定轨迹运动的手型图案停在画面中央的圆圈里，可让右侧的情绪槽上升，上升至顶端即成功招揽，一共招揽10名客人后算过关。判定在圆圈的正中央为BEST评价，获得BEST能令情绪槽大幅上升。

打工报酬

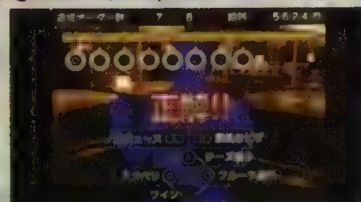
等级	难度	平均报酬	升级条件
かけだし	★1	7000	三次达成3连击/打工5次
中坚	★2	1万	三次达成5连击/打工10次
ベテラン	★3	1万3000	三次达成7连击/打工15次
主任	★4	1万7000	三次达成9连击/打工20次
エキスパート	★5	2万2000	—

额外奖励

名称	报酬
BEST次数	次数×（80～200）
过关奖励	MISS次数小于3次时，获得100～3000的奖励
时间奖励	招揽10个人后的剩余时间×（15～70）

キャバクラSHINE（点菜）

记下各桌点的菜，按顺序复述一遍。等级提升后点菜数会增多，建议玩家使用笔记。



打工报酬

等级	难度	平均报酬	升级条件
见习い	★1	8000	六次达成5连击/打工3次
中坚	★2	1万1000	八次达成6连击/打工4次
ベテラン	★3	1万5000	十次达成7连击/打工5次
リーダー	★4	2万	十二次达成9连击/打工6次
マスター	★5	2万6000	—

额外奖励

名称	报酬
最大连击数	次数×（200～380）
过关奖励	不失误的前提下1500～6500

まぐたこ

烤章鱼丸子，按下○键后光标会在烧烤槽上移动，移动到黄色或蓝色部分时令其停止。完整地转一圈可获得BEST评价，不过有一定难度，需要练习一下时机的把握。以180秒内烧出的个数决定基本报酬，另外每8个算一份，最后做出的份数会影响额外奖金。另外如果光标停在粉红色部分便判为MISS，浪费大量时间。

打工报酬

等级	难度	平均报酬	升级条件
新米	★1	7000	三次达成4连击/累计做好10份
中坚	★2	1万	三次达成8连击/累计做好20份
古参	★3	1万3000	三次达成12连击/累计做好30份
职人	★4	1万7000	三次达成14连击/累计做好40份
名人	★5	2万2000	—

额外奖励

名称	报酬
完成份数	份数×（350～600）
BEST次数	次数×（12～30）

揚げちらかし

从高温的油中捞出炸串，限制时间为120秒。基本报酬根据炸串的成色而定，越接近范本评价越高，捞出的时机过早或过晚都会影响成色，并浪费不少时间。当炸串上不再冒出空气泡时则正好是BEST的时机。

打工报酬

等级	难度	平均报酬	升级条件
新米	★1	7000	三次达成6连击/累计炸好100串
中坚	★2	1万	三次达成10连击/累计炸好210串
古参	★3	1万3000	三次达成15连击/累计炸好330串
职人	★4	1万7000	三次达成20连击/累计炸好460串
名人	★5	2万2000	—

额外奖励

名称	报酬
炸好的串数	串数×（250～550）
BEST次数	次数×（30～85）

夜店攻略

夜店是《如龙》的不可或缺的要素了，本作中登场的夜店女郎共有7名，其中4名隶属神室町Jewel，3名隶属苍天堀的PRIME，下面就介绍一下攻略她们的要点。

夜店的基础知识

与夜店女郎们对话，提升她们对主人公的好感度是逛夜店的主要目的，好感度提升到80以上便可观看各女郎的结局。根据阶段的不同，好感度拥有上限限制，通过キャババトル时最高达到55，而发生了最后的剧情对话后，上限提升到79。鉴于此，当好感度到达上限后便无需多点昂贵的食物了，也无需延长陪客时间。

对话种类

剧情对话：与各女郎迎来结局时必须触发的对话，每个女郎共有6个剧情对话，全部触发后便迎来结局。每次进店只能触发一个。

普通对话：日常寒暄，每个女郎拥有12个，根据好感度的提升，对话的内容会逐步添加。

挑战对话：由龙也向女郎们发问，每个女郎共有27个问题可问，根据好感度的提升，问题的内容会逐步添加。

撒娇对话：由女郎向龙也提出加饮料、加食物的对话，满足的话好感度+4，拒绝的话好感度-2。

突发指令：在对话后随机发生，根据画面提示在限定时间内正确输入指令，成功后好感度+6，且消费打折；失败也不会有任何负面影响。

夜店战斗（キャババトル）发生

夜店战斗是指当夜店女郎的好感度提升到40以上，以后进入夜店时就会触发与其他客人互抢女郎陪伴的情况，必须赢得这次抢夺才有机会触发影响结局的剧情对话。夜店战斗中，不同的行动可令画面左上方获得的心旗增多。只要获得五面旗子即可赢得战斗，但一次行动最多只可获得三面旗，至少需要行动两次。

对话种类

夜店战斗的行动	
キャバ娘を褒める	“大家来找茬”类的游戏，需要从女郎身上找出与平时不太一样的地方，成功后获得三面旗
メニュ－を追加注文する	点单，点了女郎最喜欢的东西获得两面旗，点了女郎一般喜欢的东西获得一面旗

送礼对好感度的影响

携带礼物前往夜店，可赠送给熟识的女郎。女郎的好感度会根据礼物的种类上下浮动，每个女郎的喜好都是不一样的，请参照下表来对症下药。

名称	えりか	玲	あおい	舞	ゆりか	仁美	美姬
モノグラムのバッグ	2	1	1	1	1	2	1
フランス制男性用香水	2	1	1	−2	0	−2	1
フランス制女性用香水	1	2	1	1	1	1	1
イタリア制男性用香水	2	1	2	−2	0	−2	1
イタリア制女性用香水	1	1	1	1	1	1	1
フランス制マフラ－	0	1	1	1	1	2	2
フランス制财布	1	2	1	1	1	1	2
イタリア制マフラ－	1	1	2	1	2	1	1
イタリア制财布	1	1	2	1	1	1	1
フランス制ハンドバッグ	0	1	1	1	1	2	2
イタリア制ショルダ－バッグ	1	1	1	1	1	2	2
スイス制高级腕时计	1	1	−2	0	2	1	1
アジア制デジタル时计	−2	−2	0	1	0	1	1
国产ダイバ－ズウォッチ	0	1	−2	1	−2	2	1
フランス制オ－トクチュ－ル	−2	2	1	−2	1	1	2
フランス制プレタポルテ	1	−2	1	−2	2	2	1
イタリア制女性用ス－ツ	1	2	1	2	1	1	−2
イタリア制妇人腕时计	1	1	2	1	1	1	1
イタリア制高级ネックレス	1	1	1	1	2	1	1
キャビアスキンバッグ	1	2	1	2	1	1	−2
イタリア制リング	2	1	2	0	−2	1	1
イタリア制男性用ネックレス	1	0	1	−2	−2	−2	0
ぺたわんこ(ゴ－ルデン)	0	1	0	0	0	0	1
ぺたわんこ(柴)	0	1	0	0	0	0	1
ぺたわんこ(チワワ)	0	1	0	0	0	0	1
ぺたわんこ(フレブル)	0	1	0	0	0	0	1
ぴよちゃん	1	1	1	0	1	1	1
そらぴよ	1	1	1	0	1	1	1
ももぴよ	1	1	1	0	1	1	1
うこっぴよ	1	1	1	0	1	1	1
の～まるヒトにゃん	1	2	1	1	1	1	2
はっぴぃヒトにゃん	1	2	1	1	1	1	2
がっかりヒトにゃん	1	2	1	1	1	1	2
アイアイ	1	2	1	1	1	1	2
ミ－ミ－	1	2	1	1	1	1	2
ゴンゴン	1	2	1	1	1	1	2
ベイビ－	1	2	1	1	1	1	2
さっちゃん	1	2	1	1	1	1	2
万次郎	1	2	1	1	1	1	2
ゴ－ルド万次郎	1	2	1	1	1	1	2
琉球 酒豪传说	1	1	1	1	1	1	1
ネコのぬいぐるみ	0	0	0	0	0	0	0
真っ赤な首轮	−2	−2	−2	−2	−2	−2	−2

女郎发来的短信

与女郎接触后，有时会收到打折服务的短信。短信的发送时机在离店3分钟以内，获得几率为30%。收到短信后再去夜店消费，便能获得一些优惠。部分情况下会遇到女郎迟到的情况，这时可在店外稍等片刻，等待其上班的通知短信。

店外约会

赢得夜店战斗后，就能把女郎约到店外了。整个约会的核心内容是玩迷你游戏，迷你游戏结束后，会根据玩家的全程表现提升好感度，获得经验值和道具。另外，在夜店战斗结束后再次来到夜店，一次提升10以上的好感度的话便可再次约会，但第二次约会开始就不再获得经验值了。

游玩地点对好感度的影响

城市	地点	游戏	好感度变化
神室町	クラブセガ	大头贴	选择喜欢的背景+1
		抓娃娃	拿到ぴよちゃん的话+1
	カラオケ馆	卡拉OK	获得750分以上+1
	マツハボウル	保龄球	获得75分以上+1
	吉田バッティングセンタ－	击球	打出800米以上+1
苍天堀	クラブセガ	大头贴	选择喜欢的背景+1
		抓娃娃	拿到ぴよちゃん的话+1
	横堀ゴルフセンタ－	高尔夫	获得300分以上+1

女郎攻略资料

外岡えりか

神室町 Jewel 所属

Erika Tonooka

资料

生日：1991年6月11日
年龄：21岁
星座：双子
身高：157cm
血型：A
籍贯：神奈川县
兴趣：音乐
特技：和太鼓、五人足球、足球

饮料		
饮料名	价格	好感度变化
オレンジジュス	1500	1
グレプフルツジュス	1500	1
シクワサジュス	2000	2
白桃ジュス	2500	0
コラ	1000	-1
ウロン茶	1000	0
ジャスミン茶	1500	0
ノニジュス	2000	-2
JeweLスペシャル	3000	0

食物		
食物名	价格	好感度变化
新鲜フルツ盛り	1万元	2
チキンバスケット	3500元	-1
野菜スティック	2000元	0
ミックスナッツ	1500元	1
チョコレト盛り	2000元	-2
フランクフルト	1000元	0
窑焼きピザ	6500元	1
プレミアムチズ盛り	8000元	0

[illegible]

第一阶段 好感度0～31

对话	回答	好感度变化
ひょっとして……	ほかのお店で动いてた?	0
	テレビとか出てる?	2
	昔ナンパした?	-1
见かけたら买ってくださいね	10册买うよ	2
	切り拔いて持っとくよ	-2
	水着はある?	-1

第二阶段 好感度32～55

对话	回答	好感度变化
わからなくて……	梦を优先するべき	1
	店は辞めないでほしい	2
	自分で结论出さないと	-1
周刊志に载ったって、全然平气ですよ	逆に颜が卖れたりしてな	-2
	平气って表情じゃないけど	3
	パパラッチとは限らないしな	1

第三阶段 好感度56～79

对话	回答	好感度变化
……	ほかに解决方法はねえのかよ?	-1
	マネジャともっと话せ	2
……	マネジャとパパラッチがグルかも	-4
	行く气じゃないだろうな?	-2
	マネジャには话したのか?	1
	代わりに俺が行ってきてやる	2

[illegible]

第一阶段

对话	回答	好感度变化
チャムポイントってヤツだな	特に笑颜が最高だ	-3
	见つめられたらすぐ惚れちゃいそう	1
	みんなと同じトコ褒めちゃったか	2
お腹いっぱいになるまで	好きなものはいくらでも食えるよな	2
	さすがに饱きそうな气がする	0
	太るぞ	-2
ちゃんとしたカメラがほしいなって	一眼レフを持ってると、プロっぽいしな	4
	买ってやろうか	2
	お互い撮りっこしよう	-2
运动できそうですよね?	一应现役なんだが……	1
	俺、球技は苦手なんだよな	-2
	走るおは自身あり	2

第二阶段

对话	回答	好感度变化
ずっと洋乐歌ってるんです	俺も洋乐が好きだぜ	4
	それはキツイな	-2
	洋乐は?	0
私がズレてるって思ったことありますか?	たくさんある	2
	全くない	0
	それ以上に俺がズレてる	-1
……	マジかよ。超怖えな	-2
	さすがにそれは无いだろう	+1
	灵感、いまもあるのか?	+4
それはけっこう重症だな……	无理して触れ合う必要はねえよ	2
	直したほうがいい	-1
	俺には动物が近づいてこない	2

第三阶段

对话	回答	好感度变化
ハッピ ピス スマイル……ね	笑うことは大事だよな	3
	そうだといいんだけどな	-2
	笑颜は苦手だな	4
どうしてあんな非常识なコトができるんだろ?	自分が利益を得るためだよ	-4
	次は俺がボコってやるよ	2
	女性专用车两は?	0
……	いくらでも待ってられるって	-1
	……やめとこうか	0
	えりかを见てれば时间なんてすぐ过ぎる	2
……	愈されてるのは俺のほうだよ	4
	买いかぶり过ぎだな	2
	恋人になろう	-2

挑战对话

第一阶段

对话	回答	好感度变化
いいですけど、なんですか?	キライな食べ物は?	2
	俺の第一印象は?	0
	1番强い欲望は?	0
	行ってみたいところは?	-2
	自分の长所は?	2
	结婚愿望は?	-2
	スリサイズを教えてくれ	-2
	年上、年下、どっちが好み?	0
	变わった特技はある?	2

第二阶段

对话	回答	好感度变化
いいですけど、なんですか?	自分の体重って气になる?	0
	ここ最近でショックを受けたことは?	0
	どんな服が好き?	3
	どんな风に迫られたらオチちゃう?	-2
	男を选ぶ最重要ポイントは?	-2
	いつかやってみたいことは?	2
	どこフェチとかある?	1
	山派? 海派?	-2
	いまお金を1番使っていることは?	2

第三阶段

对话	回答	好感度变化
いいですけど、なんですか?	キライな男のタイプは?	-2
	口癖とかってある?	0
	寝るときはどんな格好?	2
	恋爱の主导权は握りたい?	1
	浮气は许せるタイプ?	-4
	いま1番大切なものは?	2
	时间にうるさいほう?	-2
	キス颜见せて!	-1
	パワスポットとか好き?	0

夜店战斗的技巧

头饰、左胸的花、美腿

约会时能提升好感的选项

饮食店	寿司吟：あわび
	韩来：石焼きビビンバ
	ジェラテリア：バニラシングル
	ブロント：ブラッドオレンジジュス
	吃茶アルプス：モカ
行走时的交谈	乐しそうでいいじゃねえか
	今日は话しかけられてないよな?
	俺にとってもお气に入りだな
	手を系ぐ
	俺は吐かないようにする

神室町 Jewel 所属

玲 Rei

第一阶段 好感度0～31

对话	回答	好感度变化
ここで动いてる时间がすごく乐しいんだ	そういうところが好かれるのかもな	4
	……里はない?	-2
	仕事なのにか?	0
怒らせちゃったかも	怒らせとけばいいんだよ	4
	指名変えしてもいいじゃやねえか	-2
	玲は人気者だなぁ	0

第二阶段 好感度32～55

对话	回答	好感度变化
タッちゃん、おまたせ!	大丈夫そうだから今日は归るわ	-2
	元气过ぎて逆につまらないな	2
	客が减って独占できると思ったのにな	4
でも、もうどうしたらいいかわかんなくて……	なんで俺に言わねえんだよ	3
	店のヤツらは何やってんだ?	0
	俺が全员ぶっ杀してやるよ	-2

第三阶段 好感度56～79

对话	回答	好感度变化
タッちゃん、どう思う?	怪しいからやめとけ	0
	気になるならしてみろ	4
	じゃあ、俺が	-2
デ、デート……!?	谁とだよ!?	0
	キャンセルしろ	0
	俺も混ぜろ	0

资料

生日：1991年8月19日

年龄：20岁

星座：狮子座

身高：160cm

血型：A

籍贯：东京都

兴趣：观看体育比赛、卡拉OK

特技：快速发短信

饮料名	价格	好感度变化
オレンジジュス	1500元	1
グレプフルツジュス	1500元	1
シクワサジュス	2000元	1
白桃ジュス	2500元	0
コラ	1000元	-1
ウロン茶	1000元	2
ジャスミン茶	1500元	0
ノニジュス	2000元	-2
JewelLスペシャル	3000元	0

食物名	价格	好感度变化
新鲜フルツ盛り	1万元	1
チキンバスケット	3500元	-2
野菜スティック	2000元	2
ミックスナッツ	1500元	1
チョコレト盛り	2000元	1
フランクフルト	1000元	-1
窑焼きピザ	6500元	0
プレミアムチズ盛り	8000元	0

第一阶段

对话	回答	好感度变化
やってみたいスポツとかある?	野球	4
	ボクシング	1
	夜の格斗技	-2
キライでしょ?	当たり前だろ	0
	もっとちゃんと谢れ	-2
	夜の勉强は好き	1
タッちゃんできる?	できる	-2
	できない	3
	俺もちょっとした特技がある	0
どんな本が好きなの?	ベストセラ	0
	漫画	4
	エロ本	-2

第二阶段

对话	回答	好感度变化
チョ～気持ちいいんだよね!	快感だよな!	4
	当たるのか?	-2
	人を殴ってるほうが気持ちいい	0
けっこうキツイこと、言っちゃってた?	そんなことねえよ	-1
	正直あったけど	4
	俺よりマシだ	0

对话	回答	好感度变化
……	もっと面白い话はないのか	4
	ほかの话にしよう	-2
	俺には兴味ないのか?	0
ワタシには休んでるヒマなど无いのだよ!	ムリだけはするな	1
	NO.1はむずかしいだろ	-2
	じゃあ、俺も休まず通おう	4

第三阶段

对话	回答	好感度变化
タッちゃんだったらどうする?	素直に谢る	-2
	放置	3
	育毛剂をプレゼント	0
强いヒトには惹かれるけどね	ケンカなら负けねえぞ	-2
	强さにもいろいろあるからな	4
	夜も强いぞ	0
ずっと一绪にいたくなっちゃう	俺も朝まで一绪にいたい!	-2
	俺は乐しくないけどな	0
	ドMだったのか	4
マジでやめてほしい……	はっきり言ってやればいいじゃねえか	-2
	俺にまかせろ	4
	俺にも触らせろよ	0

第一阶段

对话	回答	好感度变化
え? なぁに?	エッチのときの主导权はどっち?	4
	好きな男にしてほしいことは?	4
	いまの自分、何点?	3
	特技は?	4
	得意な料理は?	2
	自分の中で1番强い欲望は?	0
	嫌いな食べ物は?	-2
	スリサイズは?	-2
	いままでにやった悪いことは?	-2

第二阶段

对话	回答	好感度变化
え? なぁに?	俺の第一印象は?	3
	告白したこと、されたことは?	-2
	年上、年下、どっちが好き	4
	ドSな男とドMな男、どっちが好み?	4
	子供のころはどんなコだった?	-2
	キライな男のタイプは?	3
	昨日はなにしてた?	3
	初恋はいつ?	4
	朝起きたらまず何をする?	-2

第三阶段

对话	回答	好感度变化
え? なぁに?	キスされると気持ちよくなっちゃうところは?	-3
	自分の恋人に1番强く求めるものは?	0
	もらいたいプレゼントは?	4
	仕事と恋爱、どっちが优先?	3
	旅行で行きたい场所は?	0
	结婚愿望はある?	2
	デ-トで行きたい场所は?	4
	セックスアピルに自身アリなポイントは?	2
	胜负下着はどんなヤツ?	3

头饰、口红的颜色、胸前饰物

饮食店	寿司吟：かっぱ巻き ブロント：乌龙茶 ジェラテリア：コヒシングル 吃茶アルプス：トマトジュス 韩来：キムチ盛り合わせ
行走时的交谈	女にも评价づけしようぜ 何回か袭われちゃってるんじゃないか? 玲に见惚れてたんだよ ほんとは男の客と饮んでたんだろ? 袭に玲がいるからな/普段は内股なんだ 全然気にならない

あおい

Aoi

神室町 Jewel 所属

资料

生日：1992年9月12日

年龄：19岁

星座：处女座

身高：155cm

血型：AB

籍贯：神奈川县

兴趣：画漫画、看书

特技：双手画画

饮料名	价格	好感度变化
オレンジジュス	1500元	0
グレプフルツジュス	1500元	0
シクワサジュス	2000元	0
白桃ジュス	2500元	1
コラ	1000元	2
ウロン茶	1000元	1
ジャスミン茶	1500元	1
ノニジュス	2000元	-1
Jewelスペシャル	3000元	-2

饮料名	价格	好感度变化
新鲜フルツ盛り	1万元	0
チキンバスケット	3500元	1
野菜スティック	2000元	-2
ミックスナッツ	1500元	-1
チョコレト盛り	2000元	2
フランクフルト	1000元	1
窑焼きピザ	6500元	1
プレミアムチズ盛り	8000元	0

第一阶段 好感度0～31

对话	回答	好感度变化
レベルの低い话なんて上手にできないし……	客に、好きな漫画について闻けばどうだ?	0
	漫画の话、闻きてぇけどな……	3
	エロ漫画の话なら付き合うぜ?	-2
そうよ。悪い?	现实を见たほうがいいぜ?	-3
	见直したぜ!	3
	じゃあ、ベレ帽を买ってやるよ!	0

第二阶段 好感度32～55

对话	回答	好感度变化
率直な感想を闻かせて?	す、すげおもしろそうだな!	0
	正直、リアルさに欠けるな……	2
	なんか似てねぇか?	-2
マンガのことがわかってる人がいるとこに	がんばれよ! 应援してるぜ?	-4
	色っぽい服装して行ったのか?	0
	もうヤメちゃえよ!	4

第三阶段 好感度56～79

对话	回答	好感度变化
不良グループを紹介しなさいよ!	危ねぇからダメだ……	4
	あ～、今度言っといてやるよ	-3
	俺に密着してくれよ!	0
不良のTシャツ脱がせてやったの!	あんまり无茶すんなよ!	-2
	……漫画が描けるといいな……	2
	俺も脱がされてぇな……	0

第一阶段

对话	回答	好感度变化
不良だ！不良なんでしょう!!	そうさ、不良だよ	2
	てめぇ……ナメてんのか?	4
	逆に不良ってなに?	-2
キャバクラって、给料だけはいいからね	もっと良い仕事紹介してやろうか?	1
	じゃあ、その分がんばれよ……	2
	辞めちまえよ!	-1
でも敬语使ったらあたしの味が出ないでしょ?	客に合わせるのもキャバ娘の仕事だろ?	2
	俺はタメグチ好きだけどな……	0
	问题は他にもたくさんあるだろ?	-2
纯粋に音乐を楽しみに行くの!	奇遇だな。俺も同じだぜ	0
	まぁ、あおいには俺がいるから当然だな	3
	それって乐しいのか?	-3

第二阶段

对话	回答	好感度变化
どう? 见直した?	今度、漫画读ませてくれよ!	3
	……エロい绘も描いてくれない?	-4
	おまえ、俺のこと好きだろ?	2
うーん、そうだな……	ナスはどうだ?	-1
	女王样はどうだ?	4
	特攻服はどうだ?	2
素の自分を出さないようにしてるのよ	话してくれてサンキュな	2
	メガネ、外したほうがかわいいぜ?	-2
	メガネってエロいもんな	-1
まぁ……龙也くんにはわかるわけないか	欲望じゃねえか?	3
	作者の情热じゃねえか?	0
	そりゃ、绘と文字だろ……	-4

第三阶段

对话	回答	好感度变化
なにする气?	あおいにキスするだろうな	-2
	あおいと一绪にお宝を盗みいくぜ	4
	兴味ねぇな……	-4
なんだと思う?	常に味方でいてくれる男?	4
	常に笑颜でいてくれる男だろ?	0
	常にスケベでいてくれる男じゃねぇか?	-4
い、いやあ……	男なんだからしょうがねぇだろ	-2
	変ないいがかりはやめろよ!	0
	いい形してんな～って思ってな	2
え、えと……それなら知ってるよ	首に巻きつけるんだろ?	4
	中の表示を见るんだろ?	-4
	自分のズボンと合わせてみるんだろ?	0

第一阶段

对话	回答	好感度变化
なに?	手、握ってもいいか?	-2
	俺のこと嫌いか?	2
	旅行に兴味はあるか?	-2
	おまえ友达いねぇだろ?	0
	客と付き合う可能性はあるのか?	1
	甘えさせてくれないか?	-2
	寝るときは何着て寝てんだ?	-1
	メガネ贷してくれよ……	2
	おまえまだ未经验だろ?	0

第二阶段

对话	回答	好感度变化
なに?	ペットは饲ってるのか?	1
	野球选手とサッカ选手ならどっちが好きだ?	2
	キスは好きか?	-3
	どんな音乐に兴味あるんだ?	1
	结婚と恋爱は别だと思うか?	2
	ドキっとする男の仕草は?	0
	パンツの柄もマンガのキャラだろ?	1
	他にバイトはやってるのか?	1
	その胸、何カップあんだよ?	-2

第三阶段

对话	回答	好感度变化
なに?	もし好きな男が浮气したらどうする?	1
	元彼とは何で别れたんだ?	0
	元彼はどんなヤツだったんだ?	-1
	やっぱり彼氏もオタクのほうがいいのか?	2
	漫画本はたくさん持ってるのか?	0
	へそ见せてくれよ?	-2
	おまえって性欲强そうな颜だよな	-1
	ちょっとだけ抱きしめてもいいか?	0
	目玉焼きに何かけるタイプだ?	3

夜店战斗的装着

眼镜、嘴边的假黑痣、项链

约会时能提升好感的选项

饮食店	吃茶アルプス：チョコレトパフェ
	ジェラテリア：チョコシングル
	韩来：特上ロス
	プロント：パルアイスミルクティ
	松屋：牛めし（并）
	スマイルバガ：スマイルポテト
行走时的交谈	妒まれてるだけだろ?
	つらくなったら言えよ?
	见た目は大切だよな
	教えねぇよ……
	个性的なところかな
	筋トレやったほうがいいぜ

遠藤舞

神室町 Jewel 所属

Mai Endo

剧情对话流程

第一阶段 好感度0～31

对话	回答	好感度变化
これに残れば、決胜进出なんだよ	すげじゃん！应援するぜ！	2
	どうりでかわいいと思ったぜ	-1
	そうか。残念だな……	0
変な气持ちなんだよね……	认められて良かったじゃん	3
	その店长ムカつくな！	0
	まぁ、しようがねぇんじゃねえか？	-2

第二阶段 好感度32～55

对话	回答	好感度变化
どんなことやつたらいいと思う？	舞の特技ってなんかあるのか？	2
	セクシマジックなんてどうだ？	-1
	谁かと漫才でもやればいいんじゃねえか？	1
人たちなんだって！	地方のヤツに负けんなよ！	-1
	そこのオッサンにハマれば优胜だな！	0
	本当の斗いはこれからだぜ	2

第三阶段 好感度56～79

对话	回答	好感度变化
优胜できそうにないかも……	性格は良くなさそうだけどな！	-1
	やるだけのことはやろぜ！	2
	确かに结花はかわいいな	0
舞の应援に来てくれるんだよね？	もちろん行くぜ！	2
	俺は行かないほうがいいだろ……	3
	ちょっと用事があるんだよな	-2

饮料

饮料名	价格	好感度变化
オレンジジュス	1500元	0
グレプフルツジュス	1500元	0
シクワサジュス	2000元	-1
白桃ジュス	2500元	-1
コラ	1000元	0
ウロン茶	1000元	1
ジャスミン茶	1500元	2
ノニジュス	2000元	0
JewelLスペシャル	3000元	1

食物

食物名	价格	好感度变化
新鲜フルツ盛り	1万元	0
チキンバスケット	3500元	0
野菜スティック	2000元	1
ミックスナッツ	1500元	-1
チョコレト盛り	2000元	-2
フランクフルト	1000元	0
窑焼きピザ	6500元	1
プレミアムチズ盛り	8000元	2

资料

生日：1988年7月31日

年龄：23岁

星座：狮子座

身高：162cm

血型：AB

籍贯：东京都

兴趣：美甲、音乐鉴赏

特技：钢琴等乐器

普通对话

第一阶段

对话	回答	好感度变化
ってか龙也くんって年上大丈夫？	大丈夫つてかむしろ好きだよ	-2
	舞はどうなんだよ？　年下大丈夫なのか？	1
	年龄なんて关系ねえよ……	2
龙也くんは、どっちの人生がいい？	平凡でも长生きしてえな	0
	短くても充実してる方がいいだろ	2
	言ってる意味がわかんねえな……	-1
あたしね、痛いの超嫌いなんだ……	じゃあ、格斗技も嫌いなのか？	2
	みんな痛いのは嫌いだろ！	0
	舞ってSなんだな……	-1
さて、どんなキャバ娘？	语尾にいちいち「かもねっ！」とつける	2
	实は宇宙人である	1
	无理だよ。舞がお手本见せろよ	-1

第二阶段

对话	回答	好感度变化
ねぇ、龙也くんは女の子に生まれ変わったら	男になった舞に会いにいくよ	-1
何かしたいことはあるの？	女しか入れないとこに行くよ	0
	考えたくもねぇな……	2

对话	回答	好感度变化
舞ね、あれが3度のメシより大好きなの！	舞って灵感はあるのか？	1
	ホラ映画も好きなのか？	2
	お前、バチが当たるぞ！	-1
あたしの腕を枕にして寝るの！	舞もすげかわいいけどな	0
	俺もペットにしてくれよ	3
	今度合わせてくれよ	-2
じゃあギモブってなんだ？	サンダルだろ？	1
	マシュマロだろ？	3
	デブがやってる部活だろ？	-1

第三阶段

对话	回答	好感度变化
谁にどの话したかわからなくなっちゃうの……	まぁ、キャバ娘なら仕方ねぇな	0
	俺との会话くらい觉えとけよ	2
	适当に仕事してんじゃねえよ！	-3
つたく、どんなムチャブリだよ……	适当に占ってみる	3
	手をつないでみる	0
	断る	-2
トリヤ！	き、きさま！何者だ！？	4
	グギャアアアア！	2
	痛えな！やめろって	-2
じゃあ、龙也くんってどんなメル打つの？	たまには绘文字も使うぜ	-2
	必要なことしか打たねえな	3
	ラブラブなメルだよ	0

挑战对话

第一阶段

对话	回答	好感度变化
うん！いいよ！	酒はよく饮むのか？	0
	男だったらどんな女と付き合う？	1
	寝るときは何着て寝てんだ？	-2
	一番幸せを感じる瞬间っていつだ？	-2
	自分の颜は好きか？	2
	好きな男のタイプってあんのか？	0
	夏は海で泳いだりすんのか？	1
	コンプレックスってあるのか？	-2
	最近见た梦ってどんな梦だ？	0

第二阶段

对话	回答	好感度变化
うん！いいよ！	好きな食べ物はなんだ？	-3
	ストレス解消法ってあるか？	2
	舞はイチャイチャするの好きか？	0
	どんな音乐听くんだ？	0
	ドキっとする男の仕草ってあるか？	-2
	理想のデトコスは？	1
	嫌いな动物はいないのか？	2
	休みの日は何してんだ？	0
	ブログはやってるのか？	-4

第三阶段

对话	回答	好感度变化
うん！いいよ！	チャムポイントってどこだ？	0
	舞ってボケかツッコミかで言えばどっちだ？	1
	舞って将来の梦はあるのか？	0
	舞も落ち入むときってあるのか？	0
	小さいころはどんな子供だったんだ？	3
	最近、感动して泣いたのはいつだ？	2
	付き合う男の条件ってあるか？	-3
	特技はあるのか？	-3
	彼氏の鼻毛が出てたらどうする？	2

夜店战斗的装备

头饰、项链、胸前的饰品

约会时能提升好感的选项

饮食店	ブロント：モッツアレラチズのカプレゼ
	韩来：海鲜盛り合わせ
	ジェラテリア：コヒシングル
	九州一番：玉子とんこつラメン
	吃茶アルプス：ミルクティ
	スマイルバガ：マグロバガセット
行走时的交谈	超つまらなかったな！って言うよ
	焼き鸟屋だな
	元气なところかな
	匂いフエチかな？
	爱があれば关系ねぇだろ

橘ゆりか

蒼天堀 PRIME

Yurika Tachibana

资料

生日：1992年12月23日
年龄：19岁
星座：摩羯座
身高：160cm
血型：A
籍贯：滋贺县
兴趣：羽毛球、动画
特技：电子琴

饮料

饮料名	价格	好感度变化
オレンジジュース	1500元	1
フレッシュマンゴージュース	3000元	0
トマトジュース	3000元	0
コーラ	1000元	0
ジンジャーエール	1000元	-2
ウーロン茶	1000元	-1
ダージリンティー	1500元	2
ミックスジュース	2500元	1

食物

食物名	价格	好感度变化
デラックスフルーツ盛り	1万元	1
国产地鸡の唐揚げ	2500元	0
野菜スティック	2000元	0
ミックスナッツ	1500元	-1
チョコレート盛り	2000元	0
冷やしトマト	1000元	2
野菜の生ハム巻き	6500元	0
スパイシーソーセージ盛り	8000元	-2

[illegible]

第一阶段 好感度0～31

对话	回答	好感度变化
……语っちゃっても、ええ?	ドンと来い!	2
	……长くなるか?	-2
	3秒以内で頼む	0
盗难事件に间違いないわ!	俺もそう思うな	0
	さすがに考え过ぎ	2
	で、犯人は?	-2

第二阶段 好感度32～55

对话	回答	好感度变化
龙也くん、どう思う?	见た目から怪しいな	2
	マジメそうに见えたけどな	0
	犯人なんていないんじゃ……	-2
尾行か……	ほんとに探偵みたいだな	0
	バレそうな気がする	2
	俺も行きたい	-2

第三阶段 好感度56～79

对话	回答	好感度变化
ふむ……	あきらめるな	3
	しかたないな	0
	次の事件がゆりかを待ってる	-3
……	早まるなよ	-1
	店に来るってことじゃ?	0
	今夜は俺とアフターしよう	3

普通对话

第一阶段

对话	回答	好感度变化
まぁ特筆すべきもんは、なんもないなぁ	なにもないのがいいな	0
	つまんねえところだな	-2
	なんかあるだろ	2
……	たしかにあの感触は嫌だな	2
	味じゃねえのかよ	0
	100%なのか?	-2
リアルのほうはキライやねん	実物もカワイイだろ?	-2
	好きな动物はいないのか?	0
	襲われたら大変だからな	2
……	その手は俺にも使ったことがあるだろ	1
	闻いてこなかったら?	-2
	なんか、釣りみたいだな	2

第二阶段

对话	回答	好感度变化
……	杂じゃねえじゃねえか	0
	会话が杂なんだが……	2
	どないやねん!	-2
パ……	……ガンバレ	-3
	なんでキャバクラ……?	0
	闻き违えたかな	3
へえ……	普段がこういう仕事だもんな	-2
	贅沢な时间の使い方だな	2
	そこに俺、お邪魔していい?	-1
う～ん……	生きてても死んででも构わない	3
	行く途中だったら构わない	0
	それ、知ってる	-2

第三阶段

对话	回答	好感度变化
ゆりかる～	いいと思うぞ	-2
	シュール过ぎるだろ	2
	ゆりかる～	4
もう破产するか思うたわ	あんまり使い过ぎるなよ?	0
	疲れちまうだろ	-2
	今度一绪に乘ろう	2
……たしかにビックリだけど	で、大丈夫なのか?	2
	女のコの会话としてどうなんだ?	0
	鼻の穴が广がってるぞ	-2
……	しょうがねえな	2
	ふたりきりのときにしよう	-2
	延长するか!	0

挑战对话

第一阶段

对话	回答	好感度变化
うん? いま1番	お金を使っていることは?	0
	デートで行きたいスポットは?	+2
	どんな男が好き?	-1
	かばんの中身见せて!	-2
	チャームポイントは?	+1
	特技はあるの?	-1
	1番大切なものは?	+3
	料理はする?	0
	海派? 山派?	0

第二阶段

对话	回答	好感度变化
うん?	どこフェチとか、ある?	3
	寝起きはいいほう?	0
	キス顔见せて!	4
	ストレス解消法は?	-2
	コンプレックスってある?	-2
	年上、年下、どっちが好き?	0
	好きなスポーツは?	3
	癖ってある?	0
	よく观るテレビ番组は?	-1

第三阶段

对话	回答	好感度变化
うん?	寝るときどんな格好?	2
	休みがあったら何をして过ごす?	-1
	结婚愿望はある?	0
	器用なほう?	0
	灵感はある?	0
	自分の性格を一言で表すと?	3
	自分の长所はどこ?	2
	キライな男のタイプは?	-1
	好きな人には积极的?	4

夜店战斗的找茬

头饰、美瞳、项链

约会时能提升好感的选项

饮食店	まぐたこ：たこ焼き（8个入）
	鹤桥风月：风月焼きモダン
	がんこ寿司：にぎり膳、お造り膳
	金龙ラーメン：ラーメン
	串カツだるま：元祖串かつ
	かに道乐：かにすき 夕鹤コース
	づぼらや：とらふぐ大黑コース
行走时的交谈	……こっち来いよ/俺も甘えたい
	たしかに清洁ではないかも
	わかった
	店で闻くよ
	もっとよく见せてくれ
	误る

苍天堀 PRIME 所属

仁美 Hitomi

剧情对话流程

第一阶段 好感度0～31

对话	回答	好感度变化
……	もしかして、家族と仲でも悪いのか?	-2
	まあ、理由はいろいろあるか	1
	じゃあ、俺の家に住むか?	0
それは……	どれだけやっても正当防卫	1
	相手が死んだら过胜防卫	-2
	俺に说教してる?	0

第二阶段 好感度32～55

对话	回答	好感度变化
警察の情报とかも、手に入れたりできるん?	さすがにムリ	0
	できないこともない	1
	仁美の个人情报はバッチリ	-3
仲间とか、お客さんとかとはそうやけど……	家族か	2
	友达か	0
	オトコか	-2

第三阶段 好感度56～79

对话	回答	好感度变化
そうなんや……	なんか心当たり、あるのか?	1
	ちょっと见てみたいよな	-2
	俺が捕まったりして	0
……どないやろ?	マジメな相谈なんだな	-4
	いまから行こう	2
	ホテル、とっとくよ	4

饮料

饮料名	价格	好感度变化
オレンジジュース	1500元	1
フレッシュマンゴージュース	3000元	1
トマトジュース	3000元	-2
コーラ	1000元	2
ジンジャーエール	1000元	0
ウーロン茶	1000元	-1
ダージリンティー	1500元	0
ミックスジュース	2500元	1

食物

食物名	价格	好感度变化
デラックスフルーツ盛り	1万元	1
国产地鸡の唐扬げ	2500元	1
野菜スティック	2000元	-1
ミックスナッツ	1500元	0
チョコレート盛り	2000元	2
冷やしトマト	1000元	-2
野菜の生ハム巻き	6500元	0
スパイシーソーセージ盛り	8000元	0

资料

生日：1993年7月20日

年龄：18岁

星座：巨蟹座

身高：151cm

血型：B

籍贯：大阪

兴趣：收集绒布玩具、看韩剧

特技：入睡快、不赖床

[illegible]

第一阶段

对话	回答	好感度变化
そう思ってるんちゃう?	血液型なんて关系ない	-2
	确かにB型は损かも	1
	B型、好きだけどな	2
うち调べとくよ?	目の疲れに效くツボ	3
	特にないな	-2
	ベッドで役立つツボ	-1
ん?そうだな……	ずっと触っていたくなるふわふわ系のクマ	2
	抱きついて安心感を得られる大きなゾウ	-1
	邪魔にならない手の平サイズのウサギ	0
それから……	乐しそうだな	-2
	疲れそうだな	1
	式はいつにする?	2

第二阶段

对话	回答	好感度变化
みんな可爱がってくれるし	そりゃ实际にカワイイからな	2
	そのうち爱想尽かされるぞ	-1
	下心みえみえだな	0
え?どんなん?	子守呗	2
	膝枕	1
	添い寝	-3
どぉ?兴味出てきた?	试しに观てみようかな	3
	全く兴味が涌かない	-1
	韩国の女优は绮丽だよな	0
……	ちゃんと育てられるよ	-1
	そりゃ简单じゃないだろうな	2
	俺が亲父だから大丈夫	4

第三阶段

对话	回答	好感度变化
东京にも行くから、イベントも行けるやん	观に行ってくる	3
	观には行かない	0
	仕事休めば?	-2
えへへ、龙也くんに、任せるわ	远虑するなよ	0
	自分で决めろよ	3
	じゃあ、无しだな	-2
俺は……	严しい亲父	0
	优しい亲父	4
	父のような亲父	-3
……	素直に嬉しい	4
	醉っ拂ってんのか?	-2
	家に行っていい?	0

挑战对话

第一阶段

对话	回答	好感度变化
うん?なぁに?	特技は?	-1
	どこフェチ?	1
	キス颜见せて!	4
	セックスアピールに自身があるところは?	0
	男を选ぶ最重要ポイントは?	-2
	生まれ变わるなら男と女、どっち?	2
	年上、年下、どっちが好き?	0
	お客と付き合う可能性はある?	3
	好きなスポーツは?	-2

第二阶段

对话	回答	好感度变化
うん?なぁに?	好きな男にしてほしいことは?	4
	豹柄とか、好き?	0
	最近やっちゃった失败は?	3
	ドSな男とドMな男、どっちが好み?	1
	旅行で行きたい场所は?	-2
	男の浮气は许せるタイプ?	-2
	男と会いたくなるときは?	0
	家ではどんな格好で寝る?	-2
	ダイエット经验はある?	2

第三阶段

对话	回答	好感度变化
うん?なぁに?	いままでに1番贡がせた客は?	0
	キライな男のタイプは?	0
	自分の欠点は?	3
	ストレス发散方法は?	-1
	いまの自分、何点?	-1
	东京に对抗意识ある?	0
	どんな下着が好き?	3
	どんな风に迫られたらオチちゃう?	3
	キスされると感じちゃう场所は?	-1

夜店战斗的[illegible]

头饰、口红、胸前饰品

约会时能提升好感的选项

饮食店	金龙ラーメン：チャーシューメン
	まぐたこ：たこ焼き（8个入り）
	串かつだるま：つくね
	かに道乐：烧かに
	づぼらや：てっちり
	神味庵：ゆば刺し
行走时的交谈	まあ远くまでは见えるな
	试しにやってみるか
	ホテル行こうか
	もうちょっと早く步けば
	……キスしていいか?
	ついていったりするのか?

蒼天堀 PRIME 所属

美姫

Miki

资料

生日：1992年4月28日

年龄：19岁

星座：金牛座

身高：163cm

血型：O

籍贯：兵库县

兴趣：骑马、逛动物园

特技：钢琴、茶道、抓娃娃

饮料

饮料名	价格	好感度变化
オレンジジュース	1500元	1
フレッシュマンゴ-ジュース	3000元	1
トマトジュース	3000元	0
コ-ラ	1000元	-2
ジンジャ-エ-ル	1000元	-1
ウ-ロン茶	1000元	2
ダ-ジリンティ-	1500元	0
ミックスジュ-ス	2500元	1

食物

食物名	价格	好感度变化
デラックスフル-ツ盛り	1万元	1
国产地鸡の唐扬げ	2500元	-2
野菜スティック	2000元	2
ミックスナッツ	1500元	0
チョコレ-ト盛り	2000元	0
冷やしトマト	1000元	1
野菜の生ハム巻き	6500元	1
スパイシ-ソ-セ-ジ盛り	8000元	-1

剧情对话流程

第一阶段 好感度0～31

对话	回答	好感度变化
どうやってもらったらええのんかなあ?	俺がしてやるから心配すんな	4
	美姫はかわいいから心配ねぇよ	-2
	友达に金渡して来てもらうんだよ	1
へ～、完全にお娘じゃねえか……	なんでキャバ娘なんてやってんだ?	4
	姉ちゃん、ちょっと金贷してくれねぇか?	0
	结婚してくれねぇか?	-2

第二阶段 好感度32～55

对话	回答	好感度变化
ショックやわ……	乗っ取り返してやれよ!	3
	キャバクラにプライベ-ト持ち入むなよ	-3
	酒でも饮んで忘れようぜ	0
パパの会社も何とかしてくれるんやて!	そいつから取れるだけ金を取れ!	-2
	やめとけ!	4
	女ってかわいいと得だな……	0

第三阶段 好感度56～79

对话	回答	好感度变化
龙也はどう思う?	ちょっとは冷静になれよ!	1
	美姫は俺のものだ! 谁にも渡さねぇ!	4
	俺もおまえを爱人にしたいぜ……	-2
だからウチの決意、受け止めてな……	ホントにそれでいいんだな?	0
	辛いんなら、泣いてもいいぜ?	0
	じゃあ、ジジイの前に1回だけ……	0

普通对话

第一阶段

对话	回答	好感度变化
东京ってめっちゃめちゃやと思うねんな-	大阪のほうがめちゃくちゃだろ!	-2
	大阪のメシはうまそうだよな	1
	美姫は大阪が大好きなんだな	4
关西弁喋る女の子ってどんな印象なん?	変な印象だな	-2
	俺は好きだけど	4
	エロいよな	-1
大好きってことやん!	ライバルが马とはな……	-2
	俺も美姫と大自然で暮らしてーな	4
	俺も美姫のことが好きだ	0
ビックリした?	奇遇だな。俺も童贞だぜ	-2
	じゃあ俺が最初の男になるわけか……	2
	……	0

第二阶段

对话	回答	好感度变化
なんでお客さんと游びに行かなあかんの?	アフタ-は男のロマンなんだよ	4
	俺とでも嫌か?	0
	知らねぇよ、バ-カ!	-2
キャバクラとスナックの违いはな……	料金システムの违いだよ	4
	スナックはババアの店だよ	0
	キャバクラはお触りがアリなんだよ	-2
Hな话题のほうがお客さんは喜ぶんかな?	客のタイプを见极めろ	4
	男をなんだと思ってんだ?	-2
	无理することねぇよ	0
さぁ、どっち?	ピ-助とプ-子!	2
	タ-ルとニコチン!	-2
	当てたらチュ-してくれよ	0

第三阶段

对话	回答	好感度变化
キャバ娘に一番必要なスキルって何?	客を乐しませる能力だろ	4
	かわいさが全てだよ	0
	スキルって何?	-2
ちょ……ちょっと待ってくれよ	「洗濯机」と、解きます!	4
	「兵库」と、解きます!	-2
	「绘の具」と、解きます	0
とんでもねぇ注文だな……	「メロンの质によるだろ」とツッコむ	0
	「肉を甘いもんで例えんな! 」とツッコむ	4
	おかしな点を全てツッコむ	-2
人间全员そうなんやって! どこやと思う?	足のサイズだろ!	2
	アソコのサイズだろ!	0
	ブラのサイズだろ!	-2

挑战对话

第一阶段

对话	回答	好感度变化
ええよ!	よくナンパされたりすんのか?	-2
	最近の日本についてどう思う?	-2
	美姫って何カップなんだ?	-2
	テンション上がるときってどんなときだ?	4
	チェンジしてもいいか?	0
	理想の告られ方ってあるか?	0
	风呂に入ったらどこから洗う?	4
	今日の下着は何色だ?	0
	俺の态度ってデカいか?	4

第二阶段

对话	回答	好感度变化
ええよ!	激辛カレ-平气で食えるだろ?	-2
	男と付き合ったことはあるのか?	0
	一绪に相扑とらねぇか?	-2
	美姫って独り暮らしか?	0
	俺の颜って何点だ?	4
	今好きなヤツっていねぇのか?	4
	一番见られたら耻ずかしいとこってどこだ?	-2
	毛の处理はしっかりやってるか?	0
	どんな男が好きなんだ?	4

第三阶段

对话	回答	好感度变化
ええよ!	夏は海行ったりするのか?	4
	ネイル変えた?	0
	なんでそんなにかわいいんだ?	4
	「付き合う」って何だと思う?	0
	どんなふうに口说かれたい?	0
	チュ-はしたことあるのか?	0
	元彼と连络はとってるのか?	4
	俺たちの子供が产まれたら名前なににする?	-2
	昨日どんな梦见た?	0

夜店战斗的找茬

头饰、眼角的假黑痣、项链

约会时能提升好感的选项

饮食店	かに道乐：生かににぎり
	がんこ寿司：にぎり膳
	づぼらや：どう岛膳
	神味庵：ゆば刺し
	鹤桥风月：えび玉
	串カツだるま：たこ、ほたて
行走时的交谈	动くグラビアかと思ったぜ
	土下座してやる
	もしかして目覚ましのアラ-ムか?
	俺がいるじゃねぇか
	目玉焼きでいいぜ
	スキンヘッドにしろよ

第2次スーパーロボット大戦Z 再世篇

今年PSP一下子迎来了两部原创《机战》，一个是《超级机器人大战OG外传 魔装机神Ⅱ 邪神启示录》，另一个则是本作，这对一向吃惯冷饭的PSP来说非常难得，下面就让我们来好好体会一下本作吧。

文 乌冬

S·RPG 战略角色扮演·机器人

第2次超级机器人大战Z 再世篇

NBGI	2012年4月5日	日版	1人
7330日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

系统详解

操作介绍

一般操作

键位	作用
方向键	光标移动
滑杆	缩放地图大小
○	确定/调出主菜单（无选定目标时）/查看敌机移动范围与能力（选定敌机时）
×	取消/查看地形效果（无选定目标时）/跳过战斗动画（战斗中）
△	查看以前对话（对话中）
□	快捷键，可在システム→クイックコマンド中设定具体作用，包括无选定目标时（回合结束、检索、部队表、中途存档）和选定目标时（变形、使用精神、查看能力）/分段跳过战斗动画（战斗中）/精神多选（使用精神时）
START	标记地图
L、R	切换到可行动角色/切换攻击目标（选择攻击目标时）

特殊操作

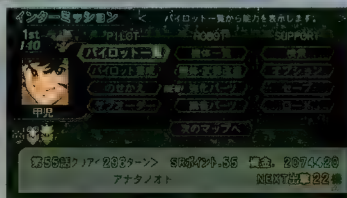
键位	作用
△+L/R	快速选定敌方机体/快速切换援护防御ON/OFF（战斗准备界面时）
R+○	加快剧情对话速度
R+START	直接跳过剧情对话
R+L+SELECT+START	快速复位游戏（此时按住START键不放可快速读档）
△+方向键	加快光标移动速度
R+方向键	机体移动时光标直接到达最远距离

SR点

SR点相当于以前作品中的熟练度，是考验玩家对游戏内容掌握程度的一项标准，主要影响游戏的难度，SR点多时系统判定难度为Hard，敌机的数量以及改造段数较多，击破敌人时获得的金钱为1.0倍；SR点少时统判定难度为Normal，敌机的数量以及改造段数较少，击破敌人时获得的金钱为1.2倍。SR点的获得条件根据每关而异，具体条件可参考攻略部分。

纹章

本作的新增要素，性质上和奖杯或成就有点类似，游戏过程中满足特定的条件后就能获得金钱以及和纹章名称相同的强化芯片作为奖励。纹章一共有五个，具体的获得方法如下，相关的芯片作用请参考资料部分。



名称	获得方法	奖励
アイアンエンブレム	ACE机师的数量达到20名以上	50000+芯片アイアンエンブレム
ブロンズエンブレム	一名机师的击坠数达到150以上	100000+芯片ブロンズエンブレム
シルバ-エンブレム	一名机师获得的PP达到1500以上	150000+芯片シルバ-エンブレム
ゴ-ルド エンブレム	获得资金累计达到2000万以上	200000+芯片ゴ-ルド エンブレム
プラチナエンブレム	获得SR点达到55	250000+芯片プラチナエンブレム

围攻补正

当我方机体将敌机包围时，会对最终伤害起到补正效果，具体为2～3机加5%，4机时加10%，被围攻的机体图标上会以“Pls”的字样显示当前的补正效果。

体积补正

各机体根据大小分为SS、S、M、L、2L和3L六种，当攻击比自己小的敌机时命中会减少，而攻击比自己大的敌机时伤害会减少，具体每相隔一级有10%的补正。比如S体积的机体攻击M体积的机体时伤害只有通常的90%，L体积的机体攻击M体积的机体时命中会比正常减少10%。

连续目标补正

一个回合内连续攻击一个目标时，如果先攻击的机体没有命中，那后面攻击的机体的命中率将会得到小幅增加，并一直累计下去，直到有一架机体命中后，补正值才会复位。

信赖补正

也被称为关系补正，作品中或作品之间存在关系的角色相邻时会得到特定能力的加成，信赖补正分为友情、恋爱和对手三种，其中友情补正加命中和回避、恋爱补正加伤害、对手补正加会心率，所以当出击的单位里有这些角色的话，在排兵布阵时不妨将他们放在一起。

副任务

14话后整备界面会开启副任务（サブオーダー）选项，选择后可让上一话没有出战的机师执行副任务，从而获得各种奖励。副任务的种类一共有四种，具体作用如下：

トレーニング	参加的机师可以获得20点PP值
パトロール	参加的机师的击坠数+2
シミュレーション	参加的机师可以获得500经验值
资金调达	可获得参加此任务的机师的等级总和×500的资金

if路线进入条件

第49话的分支选项需要满足一定条件才会出现，选择选项里的“ゼロを信じでみる”就能进入隐藏的if路线（B路线），选其他的选项或选项没出现都只能进入普通路线（A路线）。if路线最大的特点就是以原创剧情为主，和走原作剧情的普通路线有着截然不同的展开。分支选项的出现主要受一项隐藏数值影响，为了方便理解这里把这项数值称为if点，当if点到达5以上就能开启if路线的选项，增加if点的方法如下：

1.序章A“ブラックリベリオン”里用ゼロ把コ-ネリア击坠。（if点+1）
2.通过第7话B-2“暗转”。（if点+1）
3.通过第14话B“与えられた力”。（if点+1）
4.第17话“朱禁城の花嫁”里用ゼロ把大龙胆击坠。（if点+1）
5.第27话“ゼロVSゼロ”里在迎来第3回合前将五飞击坠（if点+1）或将ヒイロ机体的HP削减到60%以下（if点+2）。
6.第37话“银河をステ-ジに”过关前ゼロ的击坠数在70以上。（if点+1）

资料

全精神效果一览

名称	对象/持续时间	效果
热血	自机/一次	对目标攻击产生的伤害变为2倍，和魂一起使用的情况下，魂的效果优先
魂	自机/一次	对目标攻击产生的伤害变为2.5倍，和热血一起使用的情况下，魂的效果优先
ひらめき	自机/一次	100%回避敌人攻击，在ひらめき和对方必中都发动的情况下，ひらめき的效果优先
不屈	自机/一次	受到攻击时，伤害变为10
铁壁	自机/一回合	受到的伤害变为1/4
集中	自机/一回合	一回合内角色的命中、回避率上升30%
必中	自机/一回合	一回合内角色的命中率变为100%
感应	我方一机/一回合	指定目标获得“必中”效果
直感	自机/一回合	同时获得“必中”和“ひらめき”的效果
加速	自机/一次	机体移动力+3
觉醒	自机/一次	行动回数+1，重复无效
根性	自机/一次	回复自机HP最大值的30%
ド根性	自机/一次	完全回复自机HP
信赖	我方一机	指定单位HP回复2500
友情	我方一机	指定单位HP完全回复
补给	我方一机	指定单位弹药和EN完全回复
气合	自机	角色气力+10
气迫	自机	角色气力+30
激励	自机周围	邻接的我方气力+5
てかげん	自机/一次	在可击破敌人的情况下让对方残余10的HP，只对比自己技量低的敌人有效。
狙击	自机	除地图武器以及射程1以外的武器射程+2
直击	自机/一次	无视因机体体积大小带来的伤害减少以及与防御相关的特殊能力、技能无效
侦查	敌方一机	查看指定敌方单位的具体情报资料
脱力	敌方一机	指定目标的气力-10
幸运	自机/一次	下次战斗获得的资金变为2倍
祝福	我方一机	指定我方一机获得“幸运”效果
努力	自机/一次	战斗获得的经验值变为2倍
应援	我方一机	指定单位获得“努力”效果
爱	自机/一次	同时获得“加速、热血、必中、ひらめき、气合、幸运、努力”的效果
勇气	自机/一次	同时获得“加速、热血、必中、不屈、气合、直击”的效果

名称	对象/持续时间	效果
再动	我方一机	指定目标获得“觉醒”效果
突击	自机/一回合	除地图武器以外的武器可移动后使用
分析	敌方一机/一回合	指定敌机受到的伤害变为1.1倍，攻击时造成的伤害变为0.9倍
かく乱	敌全体/一回合	一回合内敌人的最终命中率减半
期待	我方一机	指定单位SP回复50

机师技能一览

先天技能

名称	效果
强运	击坠敌机时获得的资金变为1.2倍，使用精神幸运时不发动
指挥官	指挥范围内我方的命中率和回避率上升，技能等级越高指挥范围越大
战术指挥	可使用战术指挥指令，使目标单位的能力一回合内变化
超能力	命中率和回避率上升，效果随技能等级提升
超A级超能力	超能力L9+每回合SP回复10
ゲーマー	气力130以上时技量+10
ゲームチャンプ	气力130以上时技量+30
オーバーセンス	命中率、回避率、フォトンマット的效果和特定武器的攻击力上升，效果随技能等级提升
ネゴシエイター	战斗后对手的气力-3，修理费清算时技能持有者在场可免费
ニュータイプ	命中率、回避率上升，特定武器射程加长，效果随技能等级提升
ニュータイプ（X）	命中率、回避率上升，效果随技能等级提升
SEED	气力130以上发动，攻击时最终伤害1.1倍，最终命中率、回避率、会心率+20%
イノベイター	气力140以上发动，命中、回避、技量+20，每回合SP回复10
融合	气力130以上追加特殊指令“融合”，使用后格斗、射击、回避、命中+5，技量、防御+10，机体武器性能变化
ギアスの咒缚	气力130以上发动，攻击时最终伤害1.1倍，获得底力LV9的效果
精密攻击	会心发生时伤害为1.5倍
野性化	气力130以上发动，攻击时最终伤害1.1倍
螺旋力	命中率上升，受到攻击的最终伤害减少
社长	过关时出击机师的PP+5
サラリ-マン	升级时、每击坠10机时、过关在场时PP+3
异能生存体	HP在10%以下时命中、回避+30，格斗、射击、防御、技量+20
天才	命中率、回避率、会心率+20%

PP可习得技能

名称	效果	所需PP
底力	随机体HP减少，角色的命中率、回避率、会心率以及机体的装甲值上升，效果随技能等级提升	20+10×等级
援护攻击	为邻接同伴进行援护攻击，技能等级决定援护的次数	100+20×等级
再攻击	自己的技量比对手高20时，可以自己对自己施行援护攻击	200
援护防御	为邻接同伴进行援护防御，技能等级决定援护的次数	100+20×等级
SPアップ	最大SP随技能等级每级上升5	60+10×等级
SP回复	每回合SP回复10	320

名称	效果	所需PP
SPゲット	击破敌机时SP回复10，击破复数敌机时效果也一样	250
カウンター	在敌人攻击前先进行反击，发动几率根据与对手的技量差而定	20+10×等级
斗争心	出击时气力+10	100
战意高扬	出击后从第二回合开始每回合气力+3	100
气力+ボーナス	在原来的气力增减基础上气力+1	200
Eセーブ	武器的消费EN变为80%	180
Bセーブ	武器的弹数变为1.5倍（小数点后面舍去）	180
连携攻击	进行援护攻击时必定会心	200
见切り	气力130以上时最终命中率、回避率、会心率+10%	150
气力限界突破	气力上限变为170	150
サイズ差补正无视	无视因机体体积大小带来的伤害减少	200
ガード	气力130以上时受到攻击的最终伤害变为80%	150
精神耐性	对手武器的特殊效果“能力半减”、“行动不能”、“气力低下”、“SP低下”无效，气力100以下时精神脱力无效（作为副驾驶时不发动）	100
修理スキル	修理的HP回复量变为1.5倍，使用范围加一格	150
补给スキル	补给机体可以移动后再补给	180
パーツ供给	可以对1～2格内单位使用消费系强化芯片	120
连续行动	气力120以上时击破敌机可再行动一次（1回合发动一次）	330
ダッシュ	机体移动力+1，气力130以上时+2	220
ヒット&アウエイ	可攻击后再移动	200

机体特殊能力一览

名称	效果
Iフィールド	受到光线类武器攻击时伤害减少1000，发动时消费10点EN
Iフィールド△	气力110以上发动，受到光线类武器攻击时伤害减少1500，发动时消费10点EN
フォトンマット	受到伤害减少1000+オーバーセンス等级×100，气力110以上发动，发动时消费5点EN
GNフィールド	2000以下伤害无效化，发动时消费10点EN
GNビットシールド	气力110以上发动，2500以下伤害无效化，发动时消费20点EN
アクティブクローク	2000以下伤害无效化，发动时消费5点EN
ピンポイントバリア	受到伤害减少1000，发动时消费5点EN
バイオセンサー	气力130以上且ニュータイプ到达LV5时发动，机体能力强化，追加能力サイコフィールド
サイコフィールド	2000以下伤害无效化，发动时消费5点EN
サイコ・フレーム	气力130以上且ニュータイプ到达LV5时发动，机体能力强化
辐射障壁	受到伤害减少1500，气力110以上发动，发动时消费10点EN
绝对守护领域	4000以下伤害无效化，气力110以上发动，发动时消费30点EN
VPS装甲	受到光线类武器以外的攻击时伤害减少2000，发动时消费10点EN
修理装置	为邻接我方单位和自机回复HP
补给装置	为邻接我方单位回复EN，被补给单位气力-10
剑装备	一定几率发动“切挪”使对方的攻击无效
盾装备	防御时伤害减少为60%，受到攻击一定几率发动“盾防御”减轻伤害
变形	可使用指令“变形”改变为其他形态
六神合体	气力130以上时可使用指令“六神合体”合体为ゴッドマーズ
真・ゲッタ-ビジョン	气力130以上时发动，50%的几率完全回避敌人攻击
分身	气力130以上时发动，50%的几率完全回避敌人攻击
ハイパージャマー	气力130以上时发动，30%的几率完全回避敌人攻击
亚空间突入	气力130以上时发动，移动时无视地形的影响，25%的几率完全回避敌人攻击
トリニティチャージ	一关一次可使用指令“トリニティC”完全回复EN
ジャミング机能	周围2格以内的我方单位最终命中率和回避率+10%
オーバースキル	气力130以上时发动，效果根据机体而异
螺旋力发动	气力130以上时“HP回复(小)’发动，并且攻击伤害会有螺旋力等级以及气力带来的加成
エレメントシステム	气力130以上时，主机师的能力值以3名机师中最高的那项为准
KLF	没有空中的每回合自然EN消费
对精神攻击	对方武器的特殊效果“能力半减”、“行动不能”、“气力低下”、“SP低下”无效化
サテライトシステム	サテライトキャノン系武器填充相关，回合倒数完后可使用サテライトキャノン系武器
Vコンシステム	对方武器的特殊效果“能力半减”、“行动不能”、“气力低下”、“SP低下”无效化，气力100以下时精神脱力无效，不会因“连续目标补正”导致自身回避率下降、不会因“围攻补正”而导致受到伤害上升
ゼロシステム	气力130以上发动，机师能力随气力上升而强化
トランザム	用トランザム指令强化机体能力，2回合后解除，并且同关卡不能再次使用
EN回复	自军回合开始时回复EN，（小）：10%、（中）：20%、（大）：30%
HP回复	自军回合开始时回复HP，（小）：10%、（中）：20%、（大）：30%

机体强化芯片一览

名称	效果
バーニアユニット	移动力+1
ハイパーニアユニット	移动力+2
补助ISC	移动力+1 运动性+10
マッスルシリンダー	运动性+10
チヂリウムチップ	运动性+20
精密照准レンズ	照准值+10
クエント制センサー	照准值+20
スナイパーキット	会心补正+20
高性能レーダー	除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
脊髓反应コネクタ	照准值+20，除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
ハロ	移动力+2，运动性、照准值+25，除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
Eカーボンアーマー	HP+500，装甲+100
ガンダニュウムアーマー	HP+1000，装甲+150
超合金Z	HP+1200，装甲+250，我方行动时EN回复最大值的10%
ユグドラシルドライブ	最大EN+150
电力受信アンテナ	我方行动时EN回复最大值的10%
オートリペアマシン	我方行动时HP回复最大值的10%
バリアフィールド	受到攻击的伤害减少1000，发动时消费5点EN
ハイパージャマー	为机体附加ハイパージャマー能力
勇者の印	运动性+25、照准值+25、会心补正+25、装甲+200
钢の魂	运动性+30、照准值+30、会心补正+30、装甲+250
DMユニット	运动性+10、照准值+10
DMアーマー	装甲+100 我方行动时HP回复最大值的10%
DMレーダー	会心补正+20，除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
DMアダプター	移动力+1，机体、武器的全地形适应变为A
DMアダプターS	移动力+2，机体、武器的全地形适应变为S
Dエクストラクター	气力130以上攻击+200、装甲+150
Dエクストラクター+	气力130以上攻击+300、装甲+200
フライトモジュール	机体、武器的空中地形适应变为S，专用移动类型以外的单位可在空中移动
スラスターモジュール	机体、武器的宇宙地形适应变为S
ランドモジュール	机体、武器的陆地地形适应变为S，专用移动类型以外的单位可在陆地移动
スクリューモジュール	机体、武器的海里地形适应变为S，专用移动类型以外的单位可在海里移动
A-アダプター	机体、武器的全地形适应变为A
S-アダプター	机体、武器的全地形适应变为S
プロペラントタンク	自机EN全回复，一关只能使用一次（使用后不消失）
カードリッジ	自机但要全回复，一关只能使用一次（使用后不消失）
リペアキット	自机HP全回复，一关只能使用一次（使用后不消失）
スーパーリペアキット	自机的HP、EN、弹药全回复，一关只能使用一次（使用后不消失）
郁绘のおやつ	主机师的SP回复20，一关只能使用一次（使用后不消失）
ブタモグラのステーキ	主机师的SP回复40，一关只能使用一次（使用后不消失）
娘娘名物まぐろマン	主机师的SP全回复，一关只能使用一次（使用后不消失）
インサラウムの秘宝	使用后获得精神指令“爱”的效果，一关只能使用一次（使用后不消失）
アドレナリンアンプル	出击时气力+5
サイキックリアクター	出击时气力+10
カミナのサングラス	出击时气力+20
Fボンバーのディスク	出击后从第二回合开始每回合气力+3
シェリルのディスク	主机师的SP每回合回复10
ランカのディスク	主机师获得PP变为2倍，效果不和其他同类型芯片叠加
アイアンエンブレム	获得经验值2倍，可以和努力重复
ブロンズエンブレム	主机师的SP每回合回复20，可以和SP回复重复
シルバーエンブレム	主机师获得PP变为3倍，效果不和其他同类型芯片叠加
ゴールドエンブレム	战斗获得的资金变为2倍，可以和幸运重复
プラチナエンブレム	行动次数+1

合体攻击

2机合体攻击

名称	参与机体1	参与机体2
Wわんぱくアタック	トライダーG7	ザンボット3
ミーティア・ソード	ストライクフリーダムガンダム	エターナル
ミーティア・ソード	∞ジャスティスガンダム	エターナル
ミーティア・フルバースト	ストライクフリーダムガンダム	エターナル
ミーティア・フルバースト	∞ジャスティスガンダム	エターナル
コンビネーションアサルト	ストライクフリーダムガンダム	∞ジャスティスガンダム
断空双牙剑	ファイナルダンクーガ	ダンクーガノヴァマックスゴッド
アブソリュートノヴァビースト	ダンクーガノヴァマックスゴッド	ドラゴンズハイヴ
DYNAMITE EXPLOSION	VF-22S SボーゲルIIF(VF-22S SボーゲルIIB)	VF-19改Fバルキリ-F(VF-19改Fバルキリ-B)
ファイナルゲッタートマホーク	真ゲッタードラゴン	真ゲッター1
真シャインスパーク	真ゲッタードラゴン	真ゲッター1
超重炎皇斩	ソルグラヴィオン	ゴッドΣグラヴィオン
グラパール・フォーメーション	グラパール（ギミー）	グラパール（ダリー）

3机合体攻击

名称	参与机体1	参与机体2	参与机体3
3・3・7拍子	トライダ－G7	ザンボット3	ダイタ－ン3
无敌コンビネ－ション	トライダ－G7	ザンボット3	ダイタ－ン3

机体全改造奖励

作品名	机体名	效果
无敌超人珍宝3	ザンボット3	有月亮的关卡武器“ザンボット・ム－ン・アタック”必定会心
无敌钢人泰坦3	ダイタ－ン3	运动性+50
无敌机器人托莱达G7	トライダ－G7	武器“トライダ－・バ－ド・アタック”的攻击力+300、射程+2
	シャトル	补给时对方机师的气力不会下降
宇宙大帝GOD Σ	ゴッドシグマ	海陆空的机体地形适应变为S
宇宙战士巴鲁迪奥斯	バルディオス	特殊能力“亚空间突入”没有气力使用限制
太阳使者 铁人28号	铁人28号	全武器附加“バリア贯通”效果
	ブラックオックス	装甲值+400、运动性+30、照准值+30
六神合体Godmars	ガイヤ－	特殊能力“六神合体”没有气力使用限制
	ゴッドマ－ズ	
	コスモクラッシャ－	移动力+1，武器“トリプル・レ－ザ－”的攻击力+500
战斗机甲 撒弃格鲁	ウォ－カ－ギャリア	武器“ウォ－カ－ギャリア・フルパワ－”的攻击力+400、射程+1
	ザブングル	武器“ザブングル・フルパワ－”的攻击力+400、射程+1
装甲骑兵Votoms	スコ－プドッグ	移动力+1、所有武器的会心率+30
	マ－シイドッグ	
	スコ－プドッグRM	
	スコ－プドッグRSC	
	スコ－プドッグTC・LRS	
	スコ－プドッグTC・ISS	移动力+1、所有武器的会心率+30
	ブル－ティッシュドッグ	移动力+2
	スコ－プドッグ（ミサイルポッド）	移动力+1、所有武器的会心率+30
	ダイビングビ－トル	装甲值+300、运动性+20
	ベルゼルガ	装甲值+300、运动性+20、照准值+20
	ラビドリ－ドッグ	移动力+1、所有武器的会心率+30
超时空世纪奥加斯	オ－ガス	移动力+1，所有武器的攻击力+300
机动战士Z高达	Zガンダム	武器“ビ－ムサ－ベル(ハイパ－)”的攻击力+400、会心率+30
	百式	武器“メガ・バズ－カ・ランチャ－”的攻击力+400
	メタス	获得特殊能力“补给装置”
机动战士高达 逆袭的夏亚	νガンダム	武器“フィン・ファンネル”的攻击力+400、射程+1、弹数+4
新机动战记高达W	ウイングガンダム	武器“バスタ－ライフル(MAP兵器)”的弹数+2
	ウイングガンダムゼロ	特殊能力“ゼロシステム”强化
	ガンダムデスサイズ	所有武器的命中+30、会心率+30
	ガンダムデスサイズヘル	
	ガンダムヘビ－ア－ムズ	所有武器的弹数1.5倍
	ガンダムヘビ－ア－ムズ改	
	ガンダムサンドロック	装甲值+300
	ガンダムサンドロック改	装甲值+300，获得特殊能力“补给装置”
	シェンロンガンダム	武器“ドラゴンハング”射程+2
	アルトロンガンダム	
	ト－ラス(ヒルデ)	装甲值+200、运动性+20、照准值+20
	ト－ラス(ノイン)	装甲值+200、运动性+20、照准值+20
	エピオンガンダム	移动力+2
机动新世纪高达X	ガンダムDX	最大EN+150
	ガンダムDX+Gファルコン	
	ガンダムエアマスタ－バ－スト	移动力+1、空的地形适应(机体和武器)变为S
	ガンダムレオパルドデストロイ	所有武器的弹数变为1.5倍
	ガンダムX	地图武器以外的武器射程+1
	ガンダムXディバイダ－	
	ジェニス改エニルカスタム	最大HP+500、装甲值+200、运动性+20、照准值+20
∀高达	∀ガンダム	最大EN+100、获得特殊能力“EN回复（大）”
	スモ－(ゴ－ルドタイプ)	武器“IFバンカ－”的攻击力+400、射程+1、会心率+20

作品名	机体名	效果
机动战士高达SEED DESTINY	ストライクフリ－ダムガンダム	所有合体攻击的武器攻击力+400
	∞ジャスティスガンダム	所有合体攻击的武器攻击力+400
	デスティニ－ガンダム	所有武器攻击力+300。
	フォ－スインパルスガンダム	武器“エクスカリバ－”的攻击力+500、附加“バリア贯通”效果
	エタ－ナル	搭载机体时的回复量变为100%
机动战士高达00 2nd Season	ダブルオ－ガンダム	格斗武器的攻击力+400
	ダブルオ－ライザ－	
	ケルディムガンダム	除地图武器以及射程1以外的武器射程+2
	アリオスガンダム	移动力+1、所有武器可移动后使用
	セラヴィ－ガンダム	最大HP+1000、最大EN+100
	プトレマイオス2	移动力+1、最大EN+200
超兽机神断空我	ファイナルダンク－ガ	最大EN+100、移动力+1
兽装机攻断空我 Nova	ダンク－ガノヴァ	最大EN+100、移动力+1
	ダンク－ガノヴァマックスゴッド	
	ドラゴンズハイヴ	最大EN+150
超时空要塞7 超时空要塞 Dynamite 7	VF－19改Fバルキリ－F	移动力+2、运动性+40
	VF－22S Sボ－ゲルIIF	移动力+1、除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
超时空要塞F	VF－25Fメサイアト	所有武器的攻击力+400。
	VF－25FメサイアB	
	VF－25FメサイアF・SP	
	VF－25FメサイアB・SP	
	VF－25FメサイアF・AP	
	VF－25FメサイアB・AP	
	VF－25FメサイアF・TP	
	VF－25FメサイアB・TP	
	VF－25GメサイアF	武器“スナイパ－ライフル(精密射击)”的攻击力+500、射程+2
	VF－25GメサイアB	
	VF－25GメサイアF・SP	
	VF－25GメサイアB・SP	
	VF－25GメサイアF・TP	
	VF－25GメサイアB・TP	
	RVF－25メサイアF	特殊能力“ジャミング机能”范围+2
	RVF－25メサイアB	
	RVF－25メサイアF・SP	
	RVF－25メサイアB・SP	
	VF－25SメサイアF	所有武器的攻击力+200、会心率+30
	VF－25SメサイアB	
	VF－25SメサイアF・AP	
	VF－25SメサイアB・AP	
	VB－6ケ－ニッヒモンスタ－	最大HP+500、装甲值+400
	クァドラン・レア	武器“ピクシ－フォ－メ－ションアタック”的攻击力+400、会心率+30
	マクロス・クォ－タ－要塞舰型	搭载机体时的回复量变为100%
	VF－27γルシファ－F	所有武器的攻击力+300、会心率+30
	VF－27γルシファ－B	
剧场版 超时空要塞F 恋离飞翼	YF－29デュランダルF	所有武器的攻击力+400、会心率+30
	YF－29デュランダルB	
真盖塔 世界最后之日	真ゲッタ－1	移动后可变形
	真ゲッタ－ドラゴン	我方回合开始时邻接自军单位EN回复50
	ブラックゲッタ－	武器的地形适应性全部变为S
	ステルバ－	移动力+1。运动性+40
	タワ－	所有武器可移动后使用
真魔神 冲击！Z篇	マジンガ－Z	特殊能力“EN回复(小)”变为“EN回复(中)”
	ビュ－ナスA	特殊能力“修理装置”的范围+2
	ボスボロット	特殊能力“补给装置”的范围+1
	ドナウα1	运动性+50
地球防卫企业 Dai Guard	ダイ・ガ－ド	带“ノット”字的武器弹数+1
The Big O	ビッグオ－	防御时被所受伤害0.3倍
返乡战士	キングゲイナ－	特殊能力“オ－バ－スキル”强化
	エンペランザ	所有武器可移动后使用
	ドミネ－タ－	移动力+1、运动性+30
	パンサ－	移动力+1、最大HP+1000、装甲值+500
超重神GRAVION Zwei	ソルグラヴィオン	我方回合开始时邻接自军单位EN回复10%
	グラントル－パ－	补给时对方机师的气力不会下降
	ゴッドΣグラヴィオン	最大HP+500，最大EN+100
创圣的大天使	ソ－ラ－アクエリオン	获得特殊能力“HP回复(中)”
Code Geass 反叛的鲁鲁修	无赖	所有射击武器攻击力+300
Code Geass 反叛的鲁鲁修 R2	红莲貳式甲壹型腕装备	“辐射波动机构”的攻击力+500
	红莲可翔式	
	红莲圣天八极式	
	蜃气楼	所有射击武器攻击力+300、EN+100
	斩月	格斗武器附加“バリア贯通”效果

作品名	机体名	效果
Code Geass 反叛的鲁鲁修 R2	暁直参仕様(朝比奈)	"回转刃刀"的攻击力+300
	暁直参仕様(千叶)	"回转刃刀"的攻击力+300
	暁直参仕様(C.C.)	所有射击武器的攻击力+300
	ランスロット・フロンティア	
	サザーランド・ジーク	移动力+2、装甲值+500
	神虎	所有武器的攻击力+300
	ランスロット・アルビオン	"MVS二刀流"的攻击力+500
	トリスタン・ディバイダー	所有武器的射程+1
	モルドレッド	除地图武器以及射程1以外的武器射程+2
	ヴィンセント可翔式	获得特殊能力"分身"
	イカルガ	"ハドロン重炮"的攻击力+500
天元突破红莲螺岩	グレンラガン	移动力+1、最大EN+150
	グラパール(ギミー)	装甲值+300、格斗武器附加"バリア贯通"效果
	グラパール(ダリー)	照准值+20、射击武器附加"バリア贯通"效果
	キングキタン	最大HP+1000、装甲值+400
	ヨーコMタンク	所有武器可移动后使用
交响诗篇 彩虹满载	ニルヴァーシュspec2	武器"突击"的攻击力+500
	ニルヴァーシュspecV	武器"ビットレーザー"的攻击力+500
	ターミナス type B303	所有武器的攻击力+300
原创	ブラスタ	移动力+1、获得特殊能力"EN回复(小)"
	アクシオ・スコートSP II	
	リ・ブラスタR(B)	
	ブラスタEs	武器"ACPイオタ"的攻击力+500、射程+1、弹数+2
	バルゴラ・グローリー	移动力+1、获得特殊能力"EN回复(小)"
	ガンレオン	移动力+1、获得特殊能力"EN回复(小)"
	パールネイル	除地图武器以及射程1以外的武器射程+1

机师ACE奖励

作品名	机师名	效果
无敌超人珍宝3	神胜平	反击时的伤害变为1.2倍
无敌钢人泰坦3	破岚万丈	过关时资金+30000
无敌机器人托莱达G7	竹尾ワッ太	特殊技能"社长"的效果变为2倍
	柿小路梅麻呂	过关时获得1个"郁绘のおやつ"
宇宙大帝GOD Σ	坛斗志也	"切り拂い"满足条件时必定发生
宇宙战士巴鲁迪奥斯	マリン・レイガン	特殊能力"亚空间突入"的发生几率+25%
太阳使者 铁人28号	金田正太郎	移动力+2、命中&回避+20%
	ブラックオックス	所有精神指令消耗SP-5
六神合体Godmars	明神タケル	特殊技能"超能力"变为"超A级超能力"
	飞鸟ケンジ	コスモクラッシャー机师的最大SP+10
战斗机甲 撒奔格鲁	ジロン・アモス	HP30%以下攻击伤害1.2倍
	エルチ・カーゴ	获得资金+50%
装甲骑兵Votoms	キリコ・キュービィー	气力130以上时所有武器的攻击力+300。
	フィアナ(ファンタムレディ)	为キリコ援护攻击时伤害1.5倍
	グレゴルー・ガロッシュ	武器"パイルバンカー"的攻击力+500、射程+1、命中+10，武器弹数1.5倍
	ブリ・キデーラ	获得资金+50%
	カン・ユー	对比自己等级低的对手伤害1.5倍
超时空世纪奥加斯	桂木桂	身边有女性机师邻接时，攻击伤害变为1.2倍
机动战士Z高达	カミーユ・ビダン	反击时攻击伤害变为1.2倍，会心率+20%
	クワトロ・バジーナ	连续目标补正无效
	ファ・ユイリィ	精神指令"信赖"、"激励"、"期待"的消费SP-10
机动战士高达 逆袭的夏亚	アムロ・レイ	ニュータイプ专用武器射程+1、技量+20
新机动战记高达W	ヒイロ・ユイ	移动力+1、特殊能力"ゼロシステム"只要气力110就可发动
	デュオ・マックスウエル	会心率+30%
	トロワ・バートン	回避率+15%、除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
	カトル・ラバーバ・ウィナー	参加援护攻击和援护防御时气力+10
	张五飞	气力130以上时每回合开始自动使用"直击"
	ヒルデ・シュバイカー	气力130以上时每回合开始自动使用"幸运"
	ルクレツィア・ノイン	精神指令"爱"的消费SP变为50
	ゼクス・マーキス	自军单位的命中率、回避率+15%
	ミリアルド・ピースクラフト	自军单位的命中率、回避率+15%
机动新世纪高达X	ガロード・ラン	气力120以上时每回合开始自动使用幸运
	ウィッツ・スー	获得资金+20%、移动力+1
	ロアビィ・ロイ	获得资金+20%、除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
	ジャミル・ニート	特殊技能"ニュータイプ（X）"的等级变为9
	エニル・エル	精神指令"补给"的消费SP变为40
∀高达	ロラン・セアック	回合开始时SP回复5
	ハリー・オード	命中率・会心率+25%
机动战士高达SEED DESTINY	シン・アスカ	回避率+20%、反击时伤害变为1.1倍
	キラ・ヤマト	射击武器的伤害变为1.1倍
	アスラン・ザラ	格斗武器的伤害变为1.1倍
	ルナマリア・ホーク	气力130以上时每回合开始自动使用"必中"
	ラクス・クライン	邻接我方单位的攻击伤害变为1.1倍
机动战士高达00 2nd Season	刹那・F・セイエイ	攻击太阳炉搭载机、高达系机体时伤害变为1.5倍
	ロックオン・ストラトス	命中率+30%、会心率+30%
	アレルヤ・ハプティズム	移动力+1、回避率+20%
	ティエリア・アーデ	对ヴェーダ支配的机体时攻击伤害变为1.2倍，受到伤害变为0.8倍
	スメラギ・李・ノリエガ	特殊技能"指挥官"的效果变为2倍
	アニュー・リターナー	除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
超兽机神断空我	藤原忍	气力150以上时每回合开始自动使用"突击"
兽装机攻断空我 Nova	飞鹰葵	特殊技能"野生化"发动时使用"觉醒"（只限一次）
	エイーダ・ロッサ	精神指令"祝福"的消费SP变为20
	F.S.	出击时气力+25
超时空要塞7	热气バサラ	出击时歌能量+20000
	ガムリン木崎	精神指令"热血"变为"爱"
超时空要塞F	早乙女アルト	移动后可变形，获得特殊能力"分身"
	ミハエル・ブラン	身边有女性机师邻接时命中率+40%、攻击伤害1.1倍
	ルカ・アンジェローニ	使用ゴースト的武器射程+1、命中+20、会心率+20
	オズマ・リー	强化芯片"Fボンバーのディスク"以及歌的效果2倍
	クラン・クラン	和ミシェル邻接时会心率+100%
	カナリア・ベルシュタイン	除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
	ジェフリー・ワイルダー	邻接的S.M.S队员命中率+20%、回避率+20%
	ブレラ・スターン	移动力+3
真盖塔 世界最后之日	流龙马	气力170以上时攻击伤害变为1.3倍
	神隼人	气力150以上时移动力+2、运动性+20
	车弁庆	气力150以上时受到的伤害变为0.6倍
	号	气力130以上时回合开始时SP回复10
	渓	回合开始时号、渓、凯的气力+5
	凯	精神指令"补给"的消费SP变为40
	シュワルツ	移动力+1、命中率+20%
	巴武藏	精神指令"气合"变为"气迫"
真魔神 冲击！Z篇	兜甲儿	气力130以上时攻击伤害1.2倍
	さやか	修理的HP回复量变为2倍
	ボス	精神指令"根性"变为"勇气"
	ローレライ	精神指令"信赖"变为"友情"
地球防卫企业 Dai Guard	赤木骏介	精神指令"热血"变为"魂"
	饭冢	武器弹数1.5倍
The Big O	ロジャー・スミス	特殊技能"ネゴシエイター"的气力降低效果变为-5
返乡战士	ゲイナー・サンガ	特殊技能"ゲーマー"变为"ゲームチャンプ"
	サラ・コダマ	武器"ガウリ队总攻击"的攻击力+400、弹数+2、气力无制限
	ゲイン・ビジョウ	武器"黑いサザンクロス"的攻击力+500、射程+1、命中+20
	シンシア・レーン	武器"オーバースキル连打"的攻击力+300、射程+2、会心率+20
超重神GRAVION Zwei	天空侍斗牙	斗牙、エイジ、琉菜、ミヅキ、エイナ、リイル的最大SP+10
	フェイ・シンルー	对グラヴィオン进行援护攻击时攻击伤害变为1.5倍
	クライン・サンドマン	回合开始时除自己以外的我方单位气力+2
创圣的大天使	アポロ	出击时气力+20
	シリウス・ド・アリシア	格斗+25
	シルヴィア・ド・アリシア	射击+25
	红丽花	技量+25
	ピエール・ヴィエラ	防御+25
	ジュン・リー	命中+25
	つぐみ・ローゼンマイヤー	回避+25

作品名	机师名	效果
Code Geass 反叛的鲁鲁修 R2	ゼロ	气力150以上时回合开始随机使用一个精神
	C.C.	被击坠时HP会剩下10（只限一次）
	ロロ・ランペルージ	武器“绝对停止のギアス”的攻击力+300、射程+2
	枢木スザク	特殊技能“ギアスの咒缚”无发动限制
	ジノ・ヴァインベルグ	移动力+3
	アーニャ・アールストレイム	向所有敌单位使用精神指令“侦察”
	红月カレン	格斗武器的攻击伤害1.1倍
	藤堂镜志朗	回合开始时除自己以外的我方单位气力+2
	千叶凪沙	和藤堂邻接时受到伤害0.5倍
	朝比奈省悟	和藤堂邻接时攻击伤害0.5倍
	ジェレミア・ゴットバルト	当地图上有ルルーシュ的情况下回合开始时气力+10
	黎星刻	特殊技能“カウンター”发动几率变为100%
	扇要	扇、玉城、ラクシャータ的最大SP+20
	玉城真一郎	精神指令“幸运”的消费SP变为20

作品名	机师名	效果
天元突破红莲螺岩	シモン	出击时气力+20，气力上升上限+10
	ヴィラル	反击时攻击伤害1.5倍
	ヨーコ	所有武器的攻击力+300
	キタン	气力130以上时，每回合开始使用精神指令“加速”和“不屈”
	ダリー	对ギミ－进行援护攻击时攻击伤害变为1.1倍，对ギミ－进行援护防御时受到伤害0.5倍
	ギミー	对ダリ－进行援护攻击时攻击伤害变为1.5倍，对ダリ－进行援护防御时受到伤害0.9倍
	ダヤッカ・リットナー	受到伤害0.9倍
交响诗篇 彩虹满载	レントン・サーストン	レントン、エウレカ、ニルヴァーシュ的最大SP+30
	ホランド・ノヴァク	HP20%以下时攻击伤害1.3倍
原创	クロウ・ブルースト	获得资金+25%，气力130以上时攻击伤害1.1倍
	エスター・エルハス	精神指令“热血”变为“爱”
	セツコ・オハラ	邻接的我方单位攻击伤害1.1倍，受到伤害0.9倍
	ランド・トラビス	受到伤害时在原来的气力增减基础上气力+3
	マルグリット・ピステール	反击时的攻击伤害1.2倍
	アサキム・ドーウィン	气力130以上时每回合开始使用精神指令“集中”

全关卡攻略

关卡流程图

[illegible]	ブラックリベリオン			
[illegible]	ガンダム歼灭指令			
[illegible]	世界最后の日			
[illegible]	ファイティング・ガール			
[illegible]	逃亡者			
[illegible]	太阳の使者・铁人28号			
[illegible]	A-1	A-2	B-1	B-2
[illegible]	竹尾ゼネラルカンパニー奋战记	セカンド・カミング	迷える战士达	アッセンブルEX-10
[illegible]	广报2课の忧郁	トゥウインクル・スター	OZとアロウズ	涡中
[illegible]	登场！ドイツの鬼伯爵！	忍び寄る胁威	彷徨う天使达	介入
[illegible]	对决！悲しみの青きドナウ！	次元歪曲宙域	反逆の翼	暗转
合流	A		B	
第8话	岚の予兆		ツインドライヴ	
第9话	ぼくらはみんな生きている		魔神が目觉める日	
[illegible]	平稳との别离		もう一人のロックオン	
第11话	扉の向こうから		アレルヤ夺还作战	
第12话	恶意と嘘を越えて		百万のキセキ	
第13话	时空震动、再び		战云の扉	
第14话	动き出す世界		与えられた力	
第15话	マン・アズ・ビフォー			
第16话	次元の心央			
第17话	朱禁城の花嫁			
第18话	アッシュフォード・ラプソディ			
第19话	それぞれの战场			
第20话	白と黑と			
分支	A		B	
第21话	时の流れに		传说の歌声	
第22话	出击！！新たなる战士たち！		ランカ・アタック	
第23话	あなたは何もわかっていない		悲しみのカトル	
第24话	あなたはもう必要ないのです		ゼロと呼ばれたG	
第25话	终わらない约束			
[illegible]	冥府への转落			

第27话	ゼロVSゼロ	
[illegible]	暗黑よりの使者	
[illegible]	战士达の叫び	
[illegible]	一点突破	
[illegible]	ジ・アンブレイカブル	
分支	A	B
[illegible]	夺われた铁人	メメントモリ攻略战
[illegible]	ブラック・アヴェンジャー	散りゆく光の中で
[illegible]	亡者再临	白き牙
[illegible]	昨日への决别	明日へのあがき
[illegible]	加速する世界	
[illegible]	银河をステージに	
分支	A	B
[illegible]	告げられる觉望	过去からの刺客
第39话	禁断の继承者	
第40话	歌え、谁かのために	
分支	A	B
第41话	遗恨！くろがね屋の一番长い日！	トライアングラー
第42话	父ちゃんから受け继いだもの	异能者
第43话	暗を断つ牙	修罗
第44话	降临！！终末を呼ぶ邪神！	
第45话	次元力	
第46话	失われし圣王国	
第47话	死线！总攻击Dr.ヘル！	
第48话	ゴッドブレス・ユニバース	
第49话	ゼロとルルーシュ	
分支	A	B（if路线）
第50话	皇帝失格	超合集国决议第壹号
第51话	シュナイゼルの假面	战乱の王ピースクラフト
第52话	混迷の战场	决死のエンドゲーム
[illegible]	堕ちてくる月	最後の胜利者
第54话	绝望の世界	决战！！果てなき进化へ！
第55话	アナタノオト	复活の暗黑神
第56话	BEYOND	奈落への螺旋
[illegible]	ゼロ・レクイエム	ネクスト・フロンティア
第58话	闪光！！进化の果て！	革新
第59话	最后の圣王	大逆のインサラウム
最终话	再世の未来	再世する次元

关卡要点

序章A ブラックリベリオン

胜利条件
1.击坠グロースター（コーネリア）
败北条件
1.ゼロ或カレン被击坠
SR点获得条件
无
可获得强化芯片
无

关卡要点

序章基本没有难点，开始我方全员就气力+30，让卡莲（カレン）和藤堂加了精神以及Zero的战术指挥后直接冲上去反击。这关就算没有达成胜利条件，只要到第四回合也会自动过关，所以要经验和金钱的话就得抓紧了。

序章B ガンダム歼灭指令

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.刹那被击坠
SR点获得条件
无
可获得强化芯片
无

关卡要点

这关分为两个部分，第一部分为《高达00》的剧情。和第一个序章一样我方单位气力一开始就得到了提升，利用陨石带的地形效果加上精神积极反击就可以了，注意敌人里的皮里斯（ピーリス）和柯拉萨温（コーラサワー）被击坠的话会分别导致阿雷路亚（アレルヤ）和提耶利亚（ティエリア）撤退，为了保留战力，最好将他们留到最后再击破，但最迟不能超过第三回合，因为当到第四回合时会发生剧情自动过关。

第二部分为《高达W》的剧情，同样也是直接加了精神冲上去反击就可以了，分别让迪奥（デュオ）负责东侧、多洛华（トロワ）负责北侧、五飞负责西侧、卡多鲁（カトル）和希罗（ヒイロ）负责南侧，这样可争取在第四回合自动过关前全灭敌人。

序章C 世界最后の日

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠真ドラゴン（敌增援出现后）
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.龙马、隼人、武藏任一被击坠
SR点获得条件
无
可获得强化芯片

关卡要点

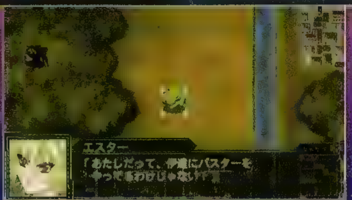
初期敌人并不强，但要注意节省EN，因为当击破6机后真ドラゴン会作为敌增援出现，这时胜利条件也改为击破真ドラゴン。真ドラゴン的目标为龙马，而且有降气力的武器，交战前最好先用ひらめき，以免龙马被击坠导致GAME OVER。

第1话 ファイティング・ガール

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.エスター被击坠
2.我方任一单位被击坠（我方增援出现后）
SR点获得条件
ブラスタEs的HP为最大值状态全灭次元兽ダモン
可获得强化芯片
リペアキット（过关后）
プロペラントタンク（过关后）

关卡要点

初期只有艾丝塔（エスター）一人，不过敌人也不强，加了集中后利用森林的地形效果迎战会比较容易达成SR点获得条件，不过就算是受了伤，利用机体的修理装置将HP补满后全灭初期敌人也是可获得SR点的。全灭初期敌人后追加敌增援，下回合则是我方增援的迪奥和卡多鲁登场，迪奥的ガンダムデスサイズ有ジャミング机能，可使周围2格以内的我方单位最终命中率和回避率+10%，可以活用一下，以加快歼敌效率。



第2话 逃亡者

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方任一单位被击坠
SR点获得条件
击坠空母型ジェノサイドロン（HP在6000以下撤退）
可获得强化芯片
无

关卡要点

击坠GN-XⅢ会导致其余的初期敌人撤退，最好留到最后再击破。初期敌人被全灭或撤退后追加敌增援以及我方增援艾丝塔，下回合则再追加我方增援的卡莲和C.C.，卡莲的机体很强，可以马上成为战斗力，而C.C.由于驾驶回了以前的机体，没什么必要的话还是让她待在后方吧。SR点的目标会在HP低于6000以下时撤退，当把它的HP削减到差不多到撤退的程度时，再用ガンダムデスサイズ或红莲贰式的大招结合ブラスタEs的最强武器援护击破。

第3话 太阳の使者 铁人28号

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.正太郎被击坠
2.我方任一单位被击坠（我方增援出现后）
SR点获得条件
5回合以内敌全灭，ブランチロボ1号（ブランチ）会在HP低于5000以下时撤退
可获得强化芯片
无

关卡要点

虽然开始只有铁人28号一架机，不过只要到第二回合我方第一批增援就会赶到，接着再击坠两架敌机还有第二批增援，注意增援里的布雷拉（ブレラ）是临时参战，不用给他击坠数。SR点数要求的回合非常充裕，基本按正常攻略也能获得，惟一的难点在于最后的BOSS，因为会在HP低于5000时撤退，要用大招加援护击破。

过关后有分支选项，剧情对话时选"カレン达を见送る"进入A路线，选"カレン达と一绪に行く"进入B路线。A路线开始选"地球でクラッシャー队に参加する"进入A-1分支，选"宇宙でS.M.Sに参加する"进入A-2分支；B路线开始选"ガンダムと中东へ行く"进入B-1分支，选"黑の骑士团とクメンへ行く"进入B-2分支。

第4话A-1 竹尾ゼネラルカンパニー奋战记

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方全灭
SR点获得条件
5回合内敌全灭，并且ワッ太、胜平、正太郎、柿小路、エスター每人的击坠数在2机以上
可获得强化芯片
スクリューモジュール【ブランチロボ1号（ブランチ）】
郁绘のおやつ（过关后）

关卡要点

以我方初期配置来说，SR点数的条件除了柿小路外基本都没什么问题，所以残血的敌机要优先让柿小路来击破。我方援军要在击破4架敌机后才会出现，一开始应尽量削减敌机数量争取第二回合就达成出现条件，这样能帮初期部队减轻不小压力。

第4话A-2 セカンド・カミング

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方任一单位被击坠
2.我方战舰被击坠（敌全灭后）
SR点获得条件
3回合内全灭初期敌人，并且アルト、ルカ、エスター每人的击坠数在2机以上
可获得强化芯片
无

关卡要点

初期我方三架机体的运动性都不赖，战前稍微改造一下运动性，战斗时加上集中就可以各自为战了。全灭初期敌人后，敌人增援部队在地图下方出现，同时我方援军在地图中央偏左的位置登场，其中ソ-ラ-アクエリオン的无限拳有14格的射程，可以无伤秒杀远处的バジュラ（小型），非常好用。其他机体在主舰的指挥范围内作战会比较安全，在原地等敌人自己冲过来即可。

第4话 B-1 迷える战士达

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠アヘッド或令其撤退（全灭首批敌人后）

败北条件
1.我方任一单位被击坠
2.ヒイロ或トロワ被击坠（第二回合）
3.ヒイロ、トロワ或刹那被击坠（全灭首批敌人后）

SR点获得条件
击坠アヘッド，アヘッド会在HP低于6000以下时撤退

可获得强化芯片
无

关卡要点

[illegible]开始希罗乘坐的机体能力不[illegible]，[illegible]人一开始就会全体向我方[illegible]，[illegible]一开始往上走，第二回合我方增援就会在地图左上出现，[illegible]再一起攻过去就没什么难度了。全灭敌人后刹那作为增援出现，与此同时敌方增援部队在地图正上方出现，由于剧情过后多洛华和刹那会身处地图正下方，建议将部队全体移动到水池附近再全灭初期敌人，否则希罗会有被击坠的危险。想获得SR点就靠援护攻击来击坠アヘッド即可。

第4话 B-2 アッセンブルEX-10

胜利条件
1.敌全灭

败北条件
1.我方全灭

SR点获得条件
4回合我方行动以内敌全灭，且所有出战机体的击坠数在2机以上

可获得强化芯片
无

关卡要点

这一关的难点在于SR点的获得，我方的ダイビングビ-トル只有[illegible]种武器，并且移动后可用于[illegible]的[illegible]。因此一开始就要分配好机体的走向，这里建议ブラスタEs[illegible]一架ダイビングビ-トル往上走，无赖带一架ダイビングビ-トル进入下方的树林，其余机体往地图中央前进。ブラスタEs和无赖都有援护攻击可以利用，地图中央的部队由基利可（キリコ）带队，加上集中走进森林靠反击削减敌人的HP，其他人援护[illegible]达成击坠数就轻而易举了。

第5话 A-1 广报2课の忧郁

胜利条件
1.敌全灭

败北条件
1.赤木被击坠

SR点获得条件
同时击坠次元兽ブルダモン（特种）

可获得强化芯片
无

关卡要点

一开始是ダイ・ガ-ド和ピラミッド的单挑，不过以ダイ・ガ-ド的[illegible]方是无法击坠ピラミッド的，[illegible]第三回合还有作为敌增援的次元兽出[illegible]，所以最好先往南移动，和第三回合出现的我方援军汇合。由于ピラミッド有HP回复（中），我方增援出现后也不用急着对付它，可以先打次元兽提升气力，等主力机体可以用大招后再一口气击破。SR条件由于要同时击破两架次元兽，只能借助ガンダムDX的地图炮来达成，前期记得给卡洛多（ガロ-ド）提升气力。

第5话 A-2 トゥインクル・スタ-

胜利条件
1.敌全灭

败北条件
1.刹那被击坠

SR点获得条件
4回合我方行动以内全灭敌人

可获得强化芯片
无

关卡要点

本关一开始只有刹那一人，建议往左下方向移动，第二回合我方增援部队在地图左侧登场，想要获得SR点数就第一时间全军往右下方向移动，队伍成员最好保持在奥兹玛（オズマ）的指挥范围内，我方回合时尽量找HP剩余较多敌人来打，残血敌人靠反击来解决，可以比较轻松地获得SR点。另外本关没有增援，比较简单。

第5话 B-1 OZとアロウズ

胜利条件
1.5回合内五飞到达指定地点

败北条件
1.五飞被击坠
2.进入第六回合

SR点获得条件
满足胜利条件的情况下全灭敌人

可获得强化芯片
无

关卡要点

解决前期的杂兵问题不大，虽然左侧只有五飞一人，不过他一开始气力就是130，[illegible]入森林地形[illegible]一人清理左边的杂兵机不在话下。右侧则可以让迪奥加上集中后冲到敌群去，战前建议将ガンダムデスサイズ的EN改造满，可以增加续航能力。最后的问题就是SR点的获得了，一定要在第四回合结束时将ブラスタEs和ガンダムヘビ-ア-ムズ移动到百式和ト-ルギス附近，并且尽可能削减这两台机的HP，第五回合就要靠ブラスタEs和ガンダムヘビ-ア-ムズ的援护攻击来击破敌人获取熟练度。

第5话 B-2 涡中

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠スナッピングタ-トル或令其撤退（初期敌人全灭或撤退后）

败北条件
1.我方任一单位被击坠
2.キリコ或ポタリア被击坠（初期敌人全灭或撤退后）

SR点获得条件
击坠スナッピングタ-トル，スナッピングタ-トル会在HP低于5000以下时撤退

可获得强化芯片
无

关卡要点

一开始的次元兽基本上是送经验和钱的，卡莲和基利可两人可轻松解决，红莲的EN不够了可以让无赖进行补给。全灭敌人或第四回合开始后，敌人增援部队登场，没有清理完的次元兽也会撤退，对付这批敌人只需要全员躲在树林里一边回复一边等它们自动送上门即可，留下必中精神对付スナッピングタ-トル即可轻松拿到SR点。

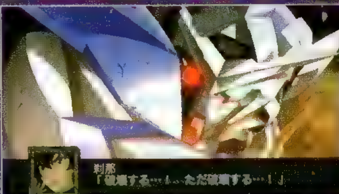
第6话 A-1 登场！ドイツの鬼伯爵！

胜利条件
1.敌全灭

败北条件
1.我方全灭
2.刹那被击坠（全灭初期敌人后）

SR点获得条件
3回合我方行动以内敌全灭

可获得强化芯片
无



关卡要点

初期敌人并不强，要拿SR点只需全力进攻就可以了，并且这关一开始甲儿就会加入，为我方战斗力带来了大幅度的提升。全灭初期敌人后的敌增援会于地图上方登场，同时出现的还有作为我方增援的刹那，不过刹那机体能力被削弱了不少，并且他被击坠就会GAME OVER，要赶快让他和我方大部队合流。

第6话 A-2 忍び寄る胁威

胜利条件
1.敌全灭

败北条件
1.我方战舰被击坠

SR点获得条件
击坠グルダ-，グルダ-会在HP低于8000以下时撤退

可获得强化芯片
无

关卡要点

初期的次元兽依旧靠躲在指挥范围里的龟缩战术来解决。第四回合或全灭次元兽后，敌方部队在地图下方出现，我方增援ガイヤ-和コスモクラッシャ-在地图右侧出现，由于没有时间限制，依旧可以等敌人自己冲上来，利用援护攻击就能轻松击坠グルダ-拿到SR点。

第6话 B-1 彷徨う天使达

胜利条件
1.击坠アヘッド
2.3架ディエレン到达指定地点

败北条件
1.我方全灭
2.任一ティエレン被击坠

SR点获得条件
在3架ディエレン到达指定地点前击坠所有的GN-XⅢ后再击坠アヘッド

可获得强化芯片
Eカボーンアーマー（アヘッド）

关卡要点

比较有挑战性的一关，我们只有5个回合的时间来达成SR点获得条件。大众脸敌人的首要攻击目标是ティエレン，虽然NPC会选择防御不用担心他们的安危，但是我们却少了靠反击来削减敌人HP的优势，因此开场后就要尽量往地图中央靠近，引诱无法攻击到ティエレン的敌人攻击自己从而反击。第二回合セラヴィーガンダム作为我方增援登场，自然也要第一时间靠近敌群，增加反击的机会。第三回合地图下方出现次元兽，在达成SR点获得条件前可以无视它们。最后要对付的アヘッドHP较多，依旧通过援护攻击迅速处理掉。

第6话 B-2 介入

胜利条件
1.击坠スナッピングタートル
2.敌全灭（击坠スナッピングタートル后）
3.击坠ダイビングビートル（第二次全灭敌人后）

败北条件
1.キリコ、カン・ユー或カレン任意一人被击坠
2.カレン被击坠（击坠スナッピングタートル后）
3.刹那被击坠（我方增援后）
4.キリコ被击坠（第二次全灭敌人后）

SR点获得条件
4回合内全灭其他敌机后再击坠スナッピングタートル

可获得强化芯片
ランドモジュール（スナッピングタートル）

关卡要点

首批敌人除スナッピングタートル外实力都不强，并且一开始就会主动向我方靠近，4回合内达成SR点获得条件不是难事。击坠スナッピングタートル后，敌人大量增援在地图上方出现，基利可和康尤（カン・ユー）脱离队伍。第二回合刹那作为我方增援在地图上方出现，虽然敌人都是杂兵级别，但光靠刹那那台残破的机体肯定会出意外，敌方回合时建议选择防御或回避，大部队要赶紧和刹那合流，接下来就是赚钱赚经验的时间了。干掉所有敌人后画面转到另一侧，基利可要只身面对康尤，使用直感后靠反击即可轻松获胜。

第7话 A-1 对决！悲しみの青きドナウ！

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠ドナウα1（敌全灭后）

败北条件
1.甲儿或ドナウα1被击坠
2.甲儿被击坠（敌全灭后）

SR点获得条件
不让ドナウα1击坠一架机体的情况下敌全灭

可获得强化芯片
脊髓反射コネクタ（ドナウα1）

关卡要点

ドナウα1只会攻击リーナ，不过有些杂兵会优先攻击ドナウα1，所以要获得SR点的话就不能留残血的杂兵在它周围，以免被它反击击破。全灭初期敌人后是甲儿和ドナウα1的单挑，加了铁壁或不屈后就用大招轰吧。

第7话 A-2 次元歪曲宙域

胜利条件
1.敌全灭

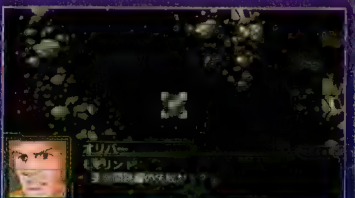
败北条件
1.我方战舰被击坠

SR点获得条件
同时击坠次元兽ブルダモン（特种）

可获得强化芯片
スラスターモジュール（グルダー）
Fボンバーのディスク（过关后）

关卡要点

第一批敌人数量不多，不过第二回合就会有一批バジュラ作为第三方部队出现在地图的上方和下方，バルディオス则作为我方增援登场，出现在地图左下，建议一开始我方全军往下移动，一来避免被两拨敌人包围；二来可以迅速与バルディオス合流。增援出现后再击坠3架敌机，两只次元兽ブルダモン（特种）在地图下方出现，本关的SR点条件是同时击坠这两个家伙，有两种方法：第一种是将主舰气力增加到140以上使用地图武器，这需要让主舰跑到最前线去攻击或反击敌人，危险系数较大，并且两拨敌人本身会互相攻击，主舰不一定捞得到好处；第二种方法是利用援护攻击一次性搞定这两个家伙，两只次元兽都有援护防御，先将它们的HP都削减到1000左右，然后使用援护攻击，这样就可以同时干掉它们了。



第7话 B-1 反逆の翼

胜利条件
1.击坠ゼクス

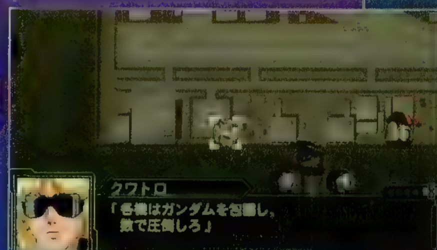
败北条件
1.我方全灭
2.ヒイロ被击坠（我方增援出现后）

SR点获得条件
4回合内全灭其他敌机后再击坠ゼクス

可获得强化芯片
ハイパージャマー（百式）

关卡要点

除了百式和トールギス，其他杂兵机的能力都很弱。击坠6架敌机或第三回合我方行动时，希罗、卡缪、真等我方援军在地图中央和上方出现，第一时间清理掉地图中央的杂兵，然后集中火力对付百式，地图上方的ウイングガンダム变形后迅速和中央的大部队合流，将トールギス引下来，这时我们有一个回合的时间来好好料理トールギス。



第7话 B-2 暗转

胜利条件
1.敌全灭
2.将ストライクドッグ的HP削减至6000以下

败北条件
1.我方任一单位被击坠

SR点获得条件
击坠ランスロット・コンクエスター，ランスロット・コンクエスター会在HP低于6000以下时撤退

可获得强化芯片
バーニアユニット（ストライクドッグ）
クエント製センサー（过关后）

关卡要点

一开始的两架机体同样能力很低，不用担心它们的安危。第二回合我方增援在地图左侧出现，建议马上往地图下方移动。击坠初期敌人10架机体或第三回合开始后敌方大量增援在地图左上、右上和正上方出现，不过两批敌人会自相残杀，我们只需要等朱雀（スザク）自己下来送SR点即可，当然能力足够的话可以把ストライクドッグ也给收拾掉，可以获得强化芯片。

第8话 A 嵐の予兆

胜利条件
1.敌全灭

败北条件
1.我方战舰被击坠
2.甲儿被击坠
3.敌人入侵光子力研究所

SR点获得条件
敌人进入防卫线前过关

可获得强化芯片
バーニアユニット（バードンB7）
A-アダプター（飞行要塞グール）

关卡要点

获得SR点的关键在于要让部队守住防卫线外围，特别是防卫线左上角的防守空白区，要赶快派移动力高的机体前往填补。当击破8架敌机时会发生剧情，敌人追加一架增援，同时マジンガーZ会移动到地图上方重新获得飞行能力，如果マジンガーZ有改造过的话就让它留在原地就可以了，能帮忙吸引一些火力。

第8话 B ツインドライヴ

胜利条件
1.敌全灭

败北条件
1.刹那被击坠
2.我方全灭（我方增援出现后）

SR点获得条件
在カタロン的机体没有一台被击坠的情况下达成胜利条件

可获得强化芯片
无

关卡要点

开场后可以让刹那加上集中往杂兵堆里冲，可在我方增援出现前干掉敌方2架机体。第三回合我方大部队

在地图下方出现，同时刹那离开战场。由于友方的机体会不顾一切往前冲并且我方无法为其进行回复，因此想要获得这一关的SR点必须一开始就全军以最快速度冲到前线灭敌，并且途中要故意留一些残血的机体给友军来攻击，否则被敌方反击命中可是很容易挂掉的。几架高达可在战前改造一下运动性，加上集中后基本可以保证不受伤，除了朱雀比较难缠外，其他敌人都可以轻松解决。第五回合刹那驾驶新机体再度登场，为我方提升了不少战斗力，打朱雀打杂兵都很有效率。

第9话 A　ぼくらはみんな生きている

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方战舰被击坠
SR点获得条件
3回合我方行动以内击坠16机以上后再击坠ウィ－ル
可获得强化芯片
サイキックリアクタ－（ダイダロス）

关卡要点

杂兵不算太多，3回合内击坠16机以上还是够时间的。ウィ－ル会在第三回合主动出击，所以第二回合的时候可以在它射程外摆好阵势等它自己送上门。击坠ウィ－ル后敌我都有增援，由于双方的增援离得很近，最好先让增援和大部队合流后再联手攻回去。

第9话 B　魔神が目覚める日

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方全灭
SR点获得条件
在ゼロ至少击坠一台敌机且没有受到过伤害的前提下全灭敌人
可获得强化芯片
无

关卡要点

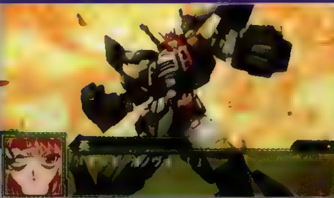
首批敌人数量较多，原地摆好阵等他们自己冲上来是比较安全的做法。击坠初期6架敌机后，卡莲和鲁鲁修在地图右侧登场，同时敌方7架サザーランド在地图中央登场，之后大部分サザーランド都会将攻击目标转向卡莲和Zero。想获得本关的SR点数建议战前稍微改造一下红莲的武器和EN，本关卡莲登场就有150的气力，只要武器威力足够，一招秒杀一台杂兵机问题不大，只要留下一台残血的给鲁鲁修来收拾就行了。

第10话 A　平穏との別離

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方任一单位被击坠
2.我方战舰、凳或ブレラ被击坠（击坠10架敌机后）
3.我方战舰或ブレラ被击坠（全灭初期敌人后）
SR点获得条件
3回合我方行动以内击坠10机
可获得强化芯片
ビ－ムコ－ト【ブランチロボ1号（ブランチ）】

关卡要点

我方初期的两架机体运动性不低，只要加了集中后就可以一人负责一边，直接单挑周围敌人了。不过要注意布蕾拉依然只是临时加入，把敌人打成残血后，古藏可以留给第二回合作为我方援军登场的凌，当击坠10架机体后我方大部队登场，接下来的战斗就毫无难度了，虽然全灭初期敌人后在地图左侧会有新的敌增援出现，不过对于提升了气力的我方来说也只是小菜一碟。



第10话 B　もう一人のロックオン

胜利条件
1.击坠百式和ト－ルギス
2.敌全灭（击坠百式和ト－ルギス后）
败北条件
1.我方全灭
2.マルグリット被击坠（マルグリット出现后）
SR点获得条件
クワトロ和ゼクス击坠数在三台以下且不被击坠的前提下全灭敌人

可获得强化芯片
バ－ニアユニット（ト－ルギス）
ビ－ムコ－ト（百式）

关卡要点

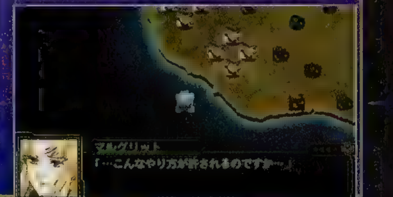
开场后所有敌人都会主动攻过来，不过除了百式和ト－ルギス外，其他杂兵机都是来送经验的。击坠百式或ト－ルギス后大量次元兽登场，之前的敌人除百式和ト－ルギス外都会被肃清，建议干掉所有杂兵后再让次元兽登场。然后百式和ト－ルギス会变为我方阵营不能操控的NPC机体，不过这两台机体能力够强不用担心会被击坠，想要获得本关的SR点数只需要积极进攻即可，优先解决HP较低的？？？机体和残血敌机，这样百式和ト－ルギス就没什么机会可以击坠敌机了。一个回合之后バ－ルネイル作为我方援军登场，依旧不能控制，不过以这台机体的能力撑上2、3个回合不是问题，我们只需要按部就班地消灭敌人就是。

第11话 A　扉の向こうから

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.我方战舰或マルグリット被击坠（全灭初期敌人后）
SR点获得条件
2回合以内全灭？？？
[illegible]
无

关卡要点

由于SR点数条件只有两个回合，出击时得把移动力高的机体放在队伍前头，开场后立即用加速冲入敌阵，靠反击来歼敌。全灭初期敌人后有一次敌增援，同时登场的还有我方增援玛格丽特（マルグリット），不过这关她不受控制，并且被击坠还会导致GAME OVER，应尽量先消灭她周围实力较强的机体，把弱的机体留给她，这样可减少她所受到的伤害。



第11话 B　アレルヤ夺还作战

胜利条件
1.第三回合我方行动以内，刹那、キリコ和カレン到达指定地点
2.迎来第四回合（三人到达指定地点后）
3.迎来第六回合（迎来第四回合后）
4.敌全灭（迎来第四回合后）
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.刹那、キリコ、カレン任一被击坠
3.未满足胜利条件
4.我方战舰被击坠（三人到达指定地点后）
SR点获得条件
击坠20架以上敌机后达成胜利条件
可获得强化芯片
マッスルシリンダ－【アヘッド（スマルトロン）】
A－アダプタ－（ギアナ级陆上母舰）
チヂリウムチップ（ストライクドッグ）

关卡要点

我方需要达到目的地的三人的机体都有很强的实力，只要稍微改造一下运动性，刹那和基利可加上集中就可以直接往前冲，卡莲的回避性能本身就非常优秀，加上不屈后也可以往目的地方向强攻。不过想要获得SR点数需要全体积极进攻，特别是ティエレン长距离射击型，由于射程长，不容易靠反击来对付，要第一时间主动解决掉，希罗的攻击后移动、长射程武器和加速可以利用起来，靠近目的地的两台ティエレン长距离射击型可以留给需要前往目的地的三架机体负责攻击。第四回合剧情后敌方少量增援出现，其中不少击破后都有强化芯片，尽量全部干掉吧。

第12话 A　悪意と嘘を越えて

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方战舰被击坠
SR点获得条件
5回合以内敌全灭并且任一单位的击坠数在6以上
可获得强化芯片
无

关卡要点

5回合全灭初期敌人时间上还是很充裕的，至于第二个条件，只要把主力机体的能力和武器改造一下直接扔进敌阵里反击就可以了。全灭初期敌人后的敌增援在地图下方出现，由于这批敌人有远程武器，并且出现的位置在海上，最好先把战线往回缩一点，将它们引到岸上后再打。

第12话B 百万のキセキ

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.カレン被击坠
2.我方战舰被击坠（击坠4架敌机后）
SR点获得条件
击坠ランスロット・コンクエスター、トリスタン和モルドレッド，以上机体在HP低于6000以下时撤退
可获得强化芯片
无

关卡要点

一开始我方只有红莲一台机体，不过卡莲初始的气力就是150，对付初期杂兵几乎可以实现秒杀。击坠6架初期敌兵后触发剧情，之后我方援军在地图右上登场，并且红莲变为可翔式，接下来的战斗就没什么难度了，想获得SR点就用援护攻击来达成。

第13话A 时空震动、再び

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠サフィアーダ或令其撤退（サフィアーダ出现后）
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.我方战舰或セツコ被击坠（セツコ出现后）
SR点获得条件
5回合以内全灭其他敌机再击坠サフィアーダ，サフィアーダ会在第6回合或HP低于5000时撤退
可获得强化芯片
DMアーマー（サフィアーダ）

关卡要点

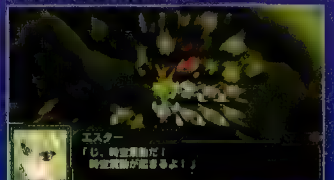
这关SR点的要求击破目标并不是一开始就出来的，但是SR点的限制回合还是照常计算，所以关卡开始后就得抓紧时间往地图上方推进，尽快削减敌机的数量让敌增援登场。第一次敌增援里的新型人形杂兵非常缠，不仅HP多，回避和命中也非常高，最好结合精神击破。不过更棘手还是继续击破一定数量敌机后出现的SR点目标サフィアーダ，サフィアーダ的装甲非常厚，要获得SR点的话就一定得在前四回合全灭其他敌人，然后留第五回合来专心对付它，打法方面相信不用多说了，围上去各种大招伺候就对了，如果有分析和脱力的话都用上，由于BOSS还会在HP低于5000以下时撤退，当差不多到5000时要用最强的武器结合最强援护来击破。

第13话B 战云の扉

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠サフィアーダ或令其撤退（サフィアーダ出现后）
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.セツコ被击坠（セツコ出现后）
SR点获得条件
5回合以内全灭其他敌机后再击坠サフィアーダ，サフィアーダ会在第六回合或HP低于4500时撤退
可获得强化芯片
DMアーマー（サフィアーダ）

关卡要点

刚开始面对的？？？机实力很弱，可以等它们冲过来靠反击消耗HP。第二回合敌人大量援军在地图中下部出现，击坠9台初期敌机后触发剧情，敌方サフィアーダ登场，SR点获得条件开启。虽说次元兽总体实力不强，但攻击力还是比较高的，让运动性高的机体当前锋会比较安全。第三回合节子（セツコ）在地图左下出现，孤身深入敌后是很危险的，得赶紧和大部队合流。SR点的获得条件还算宽松，サフィアーダ每回合会自动回复HP，可以先无视它，基本在第四回合结束时可以将敌方杂兵清理得差不多，接下来有一个回合的时间慢慢处理サフィアーダ。它的装甲值很高，不过利用援护攻击打掉它4500的HP难度不算大，实在不行还可以对它使用分析。



第14话A 动き出す世界

胜利条件
1.击坠ギアナ级陆上母舰
败北条件
1.我方战舰被击坠
SR点获得条件
4回合内全灭其他敌机再击坠ギアナ级陆上母舰
可获得强化芯片
マッスルシリンダー【（GN-XⅢ（アンドレイ）】、Eカーボンアーマー【（GN-XⅢ（ルイス）】、电力受信アンテナ（アヘッド）、高性能レーダー【（アヘッド（スマルトロン）】、ランドモジュール（ギアナ级陆上母舰）、精密照准レンズ【（アヘッド（サキガケ）】、リペアキット（过关后）、プロペラントタンク（过关后）、カードリッジ（过关后）、补助ISC（过关后）、スクリューモジュール（过关后）、ランドモジュール（过关后）、スラスターモジュール（过关后）、フライトモジュール（过关后）、A-アダプター（过关后）

关卡要点

由于敌方母舰不会移动，要获得SR点的话一开始就得径直往母舰的方向移动，这样才能在4回合内接近到它。我方增援会在击破一定数量的敌机或第二回合时于地图右侧出现，所以初期部队推进时可以稍微往左靠一点，以平均战力，加快反击的效率。

第14话B 与えられた力

胜利条件
1.击坠ギアナ级陆上母舰
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.アレルヤ被击坠
SR点获得条件
4回合内全灭其他敌机再击坠ギアナ级陆上母舰
可获得强化芯片
Eボーンアーマー【GN-XⅢ（ルイス机）】、マッスルシリンダー【GN-XⅢ（アンドレイ机）】、高性能レーダー【アヘッド（スマルトロン）】、精密照准レンズ【アヘッド（サキガケ）】、电力受信アンテナ（アヘッド）、ランドモジュール（ギアナ级陆上母舰）、リペアキット（过关后）、プロペラントタンク（过关后）、カートリッジ（过关后）、补助ISC（过关后）、スクリューモジュール（过关后）、ランドモジュール（过关后）、スラスターモジュール（过关后）、フライトモジュール（过关后）、A-アダプター（过关后）、郁绘のおやつ（过关后）

关卡要点

比较简单的一关，虽然一开始我方只能派7架机体出场，但第二回合我方另一条线的大批同伴会在地图下方作为增援登场，这批援军中大部分都是超级系机体，并且初始气力全部都是120，加好各种精神直接往目标敌人方向冲就是了，轻轻松松拿到SR点。

第15话 マン・アズ・ビフォー

胜利条件
1.击坠アクシオ・バーグラー（マリリン）
2.敌全灭（敌增援出现后）
3.击坠デイム・リー（デイム・リー出现后）
败北条件
1.エスター被击坠
2.我方战舰被击坠（我方增援出现后）
SR点获得条件
デイム・リー登场后3回合以内将其击坠
可获得强化芯片
DMユニット（デイム・リー）
娘々名物まぐろまん（参见隐藏要素部分）

关卡要点

初期敌人的回避率相当高，出战前最好对机体的照准值进行一定的改造，否则打起来会很吃力。关卡开始后先让艾丝塔往南边移动，和第三回合出现的我方大部队合流，接着再反攻回去。全灭初期敌人后有敌增援，增援的下回合SR点的目标BOSS出现，BOSS的技量很高，并且有再攻击，装甲薄的机体未用回避和防御类精神前最好不要进入其攻击范围内，以免被击坠。

第16话 次元の心央

胜利条件
1.全灭パレス・インサラウム以外的敌人
败北条件
1.我方战舰被击坠
SR点获得条件
一次给予圣王机ジ・インサー4500以上的伤害，圣王机ジ・インサー战斗一次就会撤退
可获得强化芯片
DMレーダー（パールネイル）

关卡要点

击坠一定数量的初期敌人后敌增援出现，同时SR点条件开放，SR点的目标不会主动攻击，并且我方主动攻过去也会全力防御，所以可以先全灭其他的敌人，等提升了气力后再来对付它。一次攻击也包括援护攻击的，用主力机体的最强武器+主角的最强援护即可达成，当然分析、脱力以及战术指挥也别忘了用上。

第17话 朱禁城の花嫁

胜利条件
1.击坠神虎
2.击坠大龙胆（敌增援出现后）
败北条件
1.我方战舰被击坠
SR点获得条件
在五飞击坠2机以下的情况下击坠12机以上后再击坠神虎
可获得强化芯片
ユグドラシルドライブ（ランスロット・コンクエスター）
高性能レーダー（モルドレッド）
バーニアユニット（トリスタン）
Eカーボンアーマー（大龙胆）

关卡要点

这关五飞属于中立单位，会不分敌我进行攻击，要获得SR点就得抢在他前面将敌机击坠。出击时把移动力高和有加速的机体配置在右边，一开始就往五飞的方向移动，争取把他附近的敌机先清理掉，而其他机体也不是没事做，同样要以最快的速度冲到前线，尽快完成击坠12架以上敌机的条件。达成初期胜利条件后敌增援出现，星刻和五飞会加入，同时我方部队气力最大化，有了气力后要过关并不难，不过击坠大龙胆前记得先全灭其他敌机，特别是几架身上有强化芯片的BOSS机。

第18话 アッシュフォード・ラプソディ

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.スザク、ジノ、アーニャ任一被击坠
SR点获得条件
4回合我方行动内全灭敌人
可获得强化芯片
ハロ（地上空母型ジェノサイドロン）

关卡要点

[illegible]（ジノ）、阿妮娅（アーニャ）只是临时加入，并不用给他们击坠数，先和大部队合流保证不被击坠就可以了。获得这关SR点的关键在于速度，由于有部分敌人离得较远，一定要活用加速和连续行动等增加移动力的手段来赶路，只要第三回合能进入最远几架敌机的射程范围，那SR点就十拿九稳了。

第19话 それぞれの战场

胜利条件
1.敌全灭
2.敌全灭或アルケーガンダム登场后经过3回合（第二次敌增援出现后）
败北条件
1.我方战舰或ヒイロ被击坠
2.我方战舰、ヒイロ或ゼクス被击坠（全灭初期敌人后）
SR点获得条件
3回合内我方行动内全灭其他敌机再击坠ゼクス
可获得强化芯片
精密照准レンズ【GN-XⅢ（コーサラワー）】
ガンダニュウムアーマー（トールギス）
フライトモジュール【アヘッド（サキガケ）】
高性能レーダー（ガデッサ）
バーニアユニット（ガラッゾ）
オートリペアマシン（アルケーガンダム）

关卡要点

敌我双方离得并不远，直接大军压上去，利用基地的地形来歼敌就可以了。全灭初期敌人后敌增援于地图的左侧出现，不过这里不推荐全部机体攻过去，因为紧接着的下回合在右侧还会追加第二批敌增援，为了避免被夹击，最好兵分两路迎击。另外当第二批敌增援登场后再经过3回合就会自动过关，所以想要金钱和经验的话就得抓紧时间。

第20话 白と黑と

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.ロジャー被击坠
2.我方任一单位被击坠（第一次我方增援出现后）
3.我方战舰被击坠（第二次我方增援出现后）
SR点获得条件
6回合以内全灭其他敌机后再击坠パールファング，パールファング会在HP低于10000以下时撤退
可获得强化芯片
ブタモグラのステーキ（ブラッカリィ）
クエント制センサ（ダイビングビートル）
A-アダプター（ベック・ザ・グレートRX3）

关卡要点

我方的两次增援会分别在每击坠2机后出现，所以关卡开始就可以让罗杰（ロジャー）用了气合和加速后直接冲进敌阵反击，争取第一回合敌方行动时就把增援全部出齐，这样对SR点的获得有不小的帮助。我方第一次援军时敌方也有增援，其中包括了SR点的目标パールファング，要注意机师玛丽琳（マリリン）有指挥技能，能提升其指挥范围内的杂兵的回避率和命中率，打起来有点吃力，不过她会以攻击主角优先，可以通过让主角的走位来分离她和她的部队，然后抓紧时间清理完杂兵再对付她。

第21话A 过关后

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方任一单位被击坠
2.我方战舰、ギミー或ダリー被击坠（我方增援出现后）
SR点获得条件
击坠全部カトラ・リーダー，カトラ・リーダー到达地图西端会撤退
可获得强化芯片
ブタモグラのステーキ（エンキドゥドゥ）

关卡要点

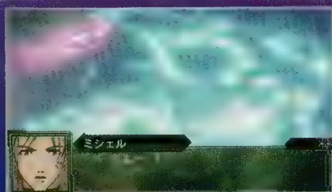
我方起初只有3机，大部队要第四回合才会登场，不过敌人也不是很强，互相邻接后用援护防御和援护攻击迎击还是不难扛过3回合的，另外吉米（ギミー）和达莉（ダリー）有合体攻击，当气力达到115就能使用。我方大部队登场的同时敌方也有增援，SR条件为击坠敌增援里的几架カトラ・リーダー，カトラ・リーダー会全力往地图西侧撤退，所以最好把移动力高的主力机体的出击位置配置在中间或左边，以方便进行拦截。

第21话B 传说の歌声

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.アルト被击坠
3.バサラ被击坠（初期敌人全灭后）
SR点获得条件
3回合内全灭所有的バジュラ，且マクロス・クォーター没有受到过伤害
可获得强化芯片
スラスターモジュール（バッフル）

关卡要点

SR点的获得比较容易，只要全军压过去，敌人是没有机会攻击到我们的要塞的。解决掉首批敌人后巴萨拿（バサラ）作为我方NPC出现，同时大量敌增援在地图上方出现。バサラ会往敌群里冲，并且歌唱攻击无法对敌人造成伤害，不过他的回避值非常优秀，基本不用担心被击坠，派1～2架主力机跟过去即可。增援的敌人除了HP较多外没有其他优势。



第22话A 出击！！新たなる战士たち！

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.我方战舰或号被击坠（我方增援出现后）
SR点获得条件
4回合我方行动内敌全灭
可获得强化芯片
无

关卡要点

虽然初期的敌人主要集中的地图的上半部分，不过只要击坠7机或第二回合敌增援就会在北侧和西南侧出现，所以推进时要兵分两路，除了对付初期敌人的部队外，还要分一部分机体出来对付敌增援。敌增援出现的同时号和修华路兹（シュワルツ）也会作为我方增援登场，其中号被击坠的话会GAME OVER，最好先和大部队合流后再行反击。

第22话B ランカ・アタック

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.カナリア被击坠
3.バサラ被击坠（迎来第五回合或击坠50台バジュラ）
SR点获得条件
第五回合到来前击坠50台バジュラ，且カナリア没有受到过伤害
可获得强化芯片
无

关卡要点

为了保证拿到SR点数，开场后カナリア就要径直往上跑，可以在战前为其装上加移动力的强化芯片，这样被敌人追上的几率就几乎为零了。各种大小型バジュラ实力依旧很弱，每消灭掉一定数量后就会进行补充，5个回合内消灭50个敌人完全不是问题。这关可以让主力机体多赚点击坠数，争取击坠数达到70开启ACE技能。击坠50台バジュラ后巴萨拿登场，这次我们可以操作他了，对バジュラ使用歌后可以令其撤。敌方只增加了3架バジュラ（ナイト级），实力依旧不强，总之在这一关多培养几个ACE出来吧。下一回合，10架レギュラスα作为敌方援军登场，能力比之前的バジュラ高出不少，建议不要孤军深入敌阵。

第23话A　あなたは何もわかってない

胜利条件
1.敌全灭

败北条件
1.我方任一单位被击坠
2.我方战舰被击坠（我方增援出现后）

SR点获得条件
3回合内全灭初期敌人

可获得强化芯片
カミナのサングラス（参见隐藏要素部分）

关卡要点

要获得这关的SR点一开始就得主动出击，第一回合让西蒙（シモン）往下移动，基隆（ジロン）和艾尔琪（エルチ）分别用加速后往西和东北移动，第二回合西蒙移动后用大招秒东南面的敌机，而基隆和艾尔琪则分别原地迎击，攻击目标以满血的敌机优先，然后在敌方回合反击击破，没有意外的话在第三回合敌方行动时就能获得SR点。全灭初期敌人后敌增援从地图右侧出现，下回合我方大部队赶到，接着只要全灭剩下的敌人就可过关。

第23话B　悲しみのカトル

胜利条件
1.击坠ウイングガンダムゼロ

败北条件
1.我方任一单位被击坠
2.我方战舰被击坠（第三回合后）
3.デュオ或五飞被击坠（第三回合后）

SR点获得条件
6回合内全灭其他敌机后再击坠ウイングガンダムゼロ

可获得强化芯片
バーニアユニット（メリクリウス）
精密照准レンズ（ヴァイエイト）

关卡要点

刚开始我方只有基拉（キラ）和阿斯兰（アスラン）两人，不过实力够强，加上集中就可以在敌群里冲，可以趁我方援军到来前多击坠几台敌机。第三回合我方援军在地图右下出现，敌人大量援军在地图左侧出现，我方援军的实力和初期敌人大体相当，派2～3架运动性高的机体援助基拉和阿斯兰即可，大部队要第一时间往上冲对付ウインクカンタムセロ。它每回合都会使用铁壁和集中，再加上发动了特殊能力零式系统，不使用必中几乎无法命中，因此一定要合理分配精神，援护攻击也要多使用，能磨一点血算一点。希罗和多洛华虽然在本关是敌人，不过他们的第一攻击目标是ウイングガンダムゼロ，只需要用最后一击击坠两人即可，其他时间还是集中攻击ウイングガンダムゼロ。

第24话A　あなたはもう必要ないのです

胜利条件
1.击坠ヴィラル
2.将真ドラゴン的HP削减到10000以下（击坠ヴィラル后）
3.敌全灭（真ドラゴン撤退或被击坠后）

败北条件
1.我方战舰、シモン、号任一被击坠

SR点获得条件
3回合内全灭其他敌机后再击坠ヴィラル，ティンプ、カン・ユー、ベック会在到达地图南端时撤退

可获得强化芯片
アドレナリンアンプル（ダイビングビートル）
Eカ-ボンアーマー（ベック・ザ・グレートRX3）
カートリッジ（ブラッカリイ）
オートリペアマシン（真ドラゴン）

关卡要点

一开始敌我利害一致（ヴィラル）就处于单挑的架势，用精神干掉敌磨，值得注意的是要最大限度消耗完其他敌机后再击坠，这样才能获得SR点。其他敌人里三架BOSS机会优先往地图南端移动，如果被它们到达南端撤退SR点也会没了，所以当它们进入攻击范围后要优先击倒。完成初期胜利条件后敌增援于地图西北侧出现，同时胜利条件改为将真ドラゴン的HP削减到10000以下，有了之前提升的气力要达成这个条件很轻松，并且用最强武器+最强援护完全可以实现击坠，这样还可以获得资金和芯片，不要错过。击坠真ドラゴン或其撤退后还会在原地出现一架敌增援，不过到了这个阶段其实也是送经验的了。

第24话B　ゼロと呼ばれたG

胜利条件
1.击坠ウイングガンダムゼロ
2.迎来第七回合（我方增援出现后）

败北条件
1.刹那被击坠
2.我方战舰被击坠（我方增援出现后）
3.ティエリア被击坠（我方增援出现后）

SR点获得条件
6回合内击坠60架以上敌机

可获得强化芯片
ハイバーニアユニット【アヘッド（サキガケ）】
电力受信アンテナ【ガラッゾ（ヒリング机）】
补助GNドライヴ【参见隐藏要素部分】

关卡要点

一开始是刹那和迪奥单挑，击坠ウイングガンダムゼロ后开始正式战斗。第三回合五飞一行乘坐新机体加入我方，此战敌人会无限增援，不过敌机的HP普遍较多，并且ゲルズゲー和ユークリッド还有护盾，很难一击击破，想和第22话B一样靠反击快速赚取击坠数是行不通了，多多利用连续行动制造攻击机会才能比较顺利地获得SR点数。

第25话　終わらない约束

胜利条件
1.敌全灭

败北条件
1.レントン被击坠
2.我方战舰、クロウ或エスター任一被击坠（我方增援出现后）

SR点获得条件
将人造次元兽アダモン全灭后再击坠パールネイル，パールネイル会在第五回合或HP低于10000以下时撤退

可获得强化芯片
DMアダプター（ディアムド）

关卡要点

我方大部队要在击坠4架初期敌机或第二回合才会登场，所以关卡开始最好让兰顿（レントン）用了精神后冲进敌阵积极反击，争取第一回合敌方行动时就出增援。由于SR点的目标人造次元兽和パールネイル离得比较远，并且有回合限制，当大部队登场后主力机体就要第一时间往下方移动，尽快接近目标并用援护攻击击破。击破パールネイル后敌方BOSS级ディアムド登场，ディアムド的实力很强，一时半会是打不倒的，可以先让先前打冲锋的主力机体退回到大部队中，恢复了损耗和清完杂兵后再一起围攻BOSS。击破ディアムド后还没结束，这时会发生剧情导致艾丝蕾和主角从战场脱离，同时敌方追加两只次元兽增援，而我方则有《机战Z》的男主角兰德（ランド），接着全灭敌人即可过关。

第26话　冥府への转落

胜利条件
1.敌全灭（第一部分）
2.击坠アプドラU6（第二部分）

败北条件
1.ボス被击坠（第一部分）
2.我方战舰、甲儿被击坠（第二部分）
3.アプドラU6被另一方敌势力击坠（第二部分）

SR点获得条件
3回合内全灭其他敌机后再击坠アプドラU6，并且不能让两个敌势力互相击坠机体

可获得强化芯片
DMユニット（サフィアーダ）

关卡要点

这关分为两个部分，第一个部分只要到第二回合就会自动过关，第二部分才是这关的重点，敌人主要分为机械兽和次元兽两个势力，两个势力会互相攻击，而SR点的条件就是不让它们互相击坠对方机体的情况下全灭前其他敌机最后再击坠アプドラU6，两个势力最容易发生的战斗的地方在左下和右上的邻接位置，关卡开始后就得派移动力高和有连续行动的机体赶到这两个位置吸引它们的火力，不让它们互相攻击，另外如果有精神かく乱的话也可以利用一下，万一发生了战斗还可以拼一下不中。

第27话　ゼロVSゼロ

胜利条件
1.击坠ウイングガンダムゼロ或アルトロンガンダム
2.击坠ウイングガンダムゼロ（完成胜利条件1后）
3.敌全灭（完成胜利条件2后）

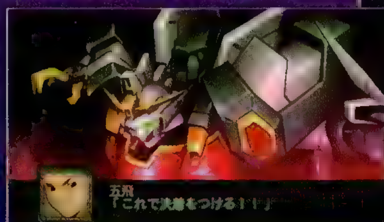
败北条件
1.我方任一单位被击坠
2.我方战舰被击坠（完成胜利条件1后）

SR点获得条件
第一次敌增援后4回合内过关

可获得强化芯片
スナイパーキット（ガデッサ）
补助ISC（エンブラス）
アドレナリンブル（アルケ-ガンダム）

关卡要点

开始是Zero和卡莲对成为中立单位的希罗和五飞，只要把五飞击破或将希罗机体的HP降到一半以下就算完成初期胜利条件，接着敌我双方的大部队登场，同时五飞回归我方。要获得这关的SR点并不难，只是击破希罗后还有一次敌增援，所以最好优先把希罗击破，让敌增援尽快出场，这样也好作下一步打算。



第28话 暗黑よりの使者

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠ブラックオックス（ブラックオックス出现后）
3.击坠ブリザーム（击破ブランチ后）
败北条件
1.我方战舰、正太郎或タケル被击坠
2.我方战舰、正太郎或ブラックオックス被击坠（达成胜利条件2后）
3.我方战舰、タケル或ブラックオックス被击坠（击破ブランチ后）
SR点获得条件
ブラックオックス击坠3架敌机以上
可获得强化芯片
サイキックリアクター【ブランチロボ1号（ブランチ）】
スラスターモジュール（ブリザーム）

关卡要点

初期是很简单的杂兵战，当击破5机后ブラックオックス作为敌方增援登场，由于击破ブラックオックス后还有两次敌增援，可以先将其他杂兵清理完后再对付它。击破ブラックオックス后的增援只有一架，击坠后才轮到敌方的大部队登场，这时ブラックオックス会变为不受控制的我方单位。SR点的条件为让ブラックオックス击破3架敌机，不过ブラックオックス变为我方单位后能力远远没有敌人时强，要帮它把附近的敌机的HP削减到2000左右，才能保证让它一击击破。另外它被击坠的话会导致GAME OVER，所以出击的单位里最好有巴萨拿，他的歌是惟一能为ブラックオックス回复HP的手段。

第29话 战士达の叫び

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方战舰、刹那、カミーユ、アレルヤ任一被击坠
2.我方战舰、刹那、カミーユ、アレルヤ、ヒイロ任一被击坠（ヒイロ登场后）
3.我方战舰或刹那被击坠（敌增援出现后）
SR点获得条件
4回合内过关
可获得强化芯片
マッスルシリンダー（ストライクドッグ）
补助GNドライブ（マスラオ）
バリア・フィールド（ギアナ级陆上母舰）
ビームコート【アヘッド（スマルトロン）】
受信アンテナ【アヘッド（ジニン）】

关卡要点

一开始只要击坠4架敌机希罗就会驾驶ガンダムエピオン登场，接着再击坠一定数量的敌机后发生剧情，希罗和刹那分别换乘ウイングガンダムゼロ和ダブルオーライザー。这关的敌机和增援都主要集中在左下角，发生了换机剧情后将大部队移动到地图中央迎击就可以了，而希罗和刹那则尽快和大部队合流，只要保证反击效率4回合全灭敌机并不算太难。

第30话 一点突破

胜利条件
1.5回合内ゲイン、ミシエル、ロックオン到达指定地点
2.敌全灭（完成胜利条件1后）
败北条件
1.我方战舰、ゲイン、ミシエル、ロックオン任一被击坠或5回合内没达成胜利条件1
2.我方战舰或クロウ被击坠（完成胜利条件1后）
SR点获得条件
3回合内击坠次元兽ルーク・アダモンS以外的敌机再达成胜利条件1
可获得强化芯片
无

关卡要点

一开始是无法对次元兽ルーク・アダモン造成伤害的，需要先掩护盖因（ゲイン）、米歇尔（ミシエル）、洛克昂（ロックオン）三位狙击手到达指定地点，发生剧情后攻击才能奏效。这关的难点在于三个指定地点都在敌阵里，如果三人没培养过的话要独自前往是不可能的，得用主力机体帮他们开路，抓紧时间3回合清完次元兽ルーク・アダモンS以外的敌机才能获得SR点。剧情后敌增援会于地图的上半部出现，这时如果狙击手已经行动过了会比较危险，最好让有援护防御的机体邻接后再结束回合，防止敌方回合遭到围攻而被击坠。

第31话 ジ・アンブレイカブル

胜利条件
1.对ディアムド造成30000以上的伤害
2.击坠ディアムド（完成胜利条件1后）
败北条件
1.我方战舰或クロウ被击坠
SR点获得条件
3回合内击坠20机以上完成胜利条件1
可获得强化芯片
Dエクストラクター（ディアムド）
スーパーリペアキット（参见隐藏要素部分）

关卡要点

主角的换机关卡，关卡开始前的选项会决定后继机的类型，按照自己的喜好选择即可。SR点需要3回合内击破20架以上的敌机再对BOSS造成30000以上的伤害，由于敌人主要分布在西南和东南面，出击时最好把有远程武器的主力机体配置在左下和右下，关卡开始后就尽快冲进敌人集中的地方进行反击，而BOSS则不用太在意，因为他只会攻击主角，让铁人28号跟在旁边基本就不会有太大的问题。完成胜利条件1后主角正式换上后继机，同时左上角追加一小批敌增援，不过离得比较远，收拾掉初期敌人再对付即可。过关后有分支选项，选“陽動作戦に参加するために地上に残る”进入分支A，“衛星兵器を破壊するために宇宙へ上がる”进入分支B。

第32话 夺われた铁人

胜利条件
1.将铁人28号的HP削减到2000以下
2.击坠ブランチロボ5号（完成胜利条件1后）
败北条件
1.铁人28号、饭冢、ブラックオックス任一被击坠
2.铁人28号、我方战舰、ブラックオックス任一被击坠（第二回合）
SR点获得条件
击坠パールファング，パールファング会在登场4回合后或HP低于10000以下时撤退
可获得强化芯片
マッスルシリンダー（ブランチロボ5号）
オートリペアマシン（ブランチロボ5号）

关卡要点

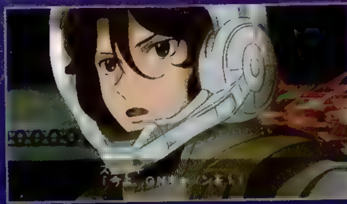
虽然关卡一开始就要以少敌多，不过只要到第二回合我方大部队就会赶到，可以积极进攻。这关初期敌人加上增援数量非常多，而且前期没SR点限制，正好用来给板凳机师练级，而铁人28号会优先攻击ブラックオックス，让修理机体跟着ブラックオックス就可以暂时晾在一边了。当完成胜利条件1后敌方第二批增援出现，其中包括了SR点目标的パールファング，パールファング本身不难对付，只是四周邻接的杂兵会帮它援护防御，最好先用精神把杂兵消灭了再来对付它。

第32话B メメントモリ攻略战

胜利条件
1.5回合以内击坠バイカル级巡洋舰（リント），到达指定地点
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.刹那被击坠
3.迎来第六回合
4.刹那或アムロ被击坠（アムロ登场后）
SR点获得条件
5回合内敌全灭且达成胜利条件
可获得强化芯片
ビームコート【バイカル级宇宙巡洋舰（リント机）】
Eカーボンアーマー（エンブラス）

关卡要点

一开始我方只有《高达00》的4架机体和主舰，刹那自然是主力，初期击坠敌机主要交给他。击坠一定数量敌机或第二回合开始，阿姆罗（アムロ）作为我方援军登场，阿姆罗登场后的下一回合开始我方大部队在地图下方出现。由于我方大部队是在阿姆罗登场后的下一回合，因此建议第一回合就让刹那靠反击触发阿姆罗的登场条件，这样第二回合我们就可以派大部队全面进攻，让SR点的获得变得更加轻松。



第33话A ブラック・アヴェンジャー

胜利条件
1.5回合内敌全灭
败北条件
1.我方战舰被击坠或迎来第六回合
SR点获得条件
3回合内敌全灭
可获得强化芯片
无

关卡要点

只要5回合内全灭初期的敌人就能过关，SR点则为3回合。敌人主要集中在左下和右上，其中右上的要强一些，所以出击的时候要往这边多摆几架主力机体。当击破5机后龙马作为我方增援出现，他的机体能力不错，可以马上投入战斗。

第33话B 散りゆく光の中で

胜利条件
1.击坠全部ピラ-破片
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.アレルヤ或ロラン被击坠
3.ピラ-破片到达地图最下方
SR点获得条件
我方部队击坠100个以上的ピラ-破片
可获得强化芯片
无

关卡要点

这一关不能飞行的机体无法出战，如果想用阿姆罗、迪奥等人需要提前给他们的机体装上强化芯片“フライトモジュ-ル”。这一话我们的目的是阻止碎片到达地图最下方，碎片的HP较高，并且不会攻击，想靠反击来快速歼灭是没戏了，不过有地图武器的机体在本关可以派上大用场，并且我方全员初始气力就全满，一炮轰过去秒杀一堆碎片轻而易举。出现第二批碎片时，大批次元兽会作为敌人夹杂在碎片中，同时之前战斗过的地球军成员作为我方不能操控的NPC登场，由于友军被击坠对过关和SR点的获得不构成威胁，因此我们只需要专心清理碎片即可。出现第三次碎片时，∀ガンダム学会地图武器月光蝶，这招攻击范围非常大，可多加利用。

第34话A 亡者再临

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方任一单位被击坠
2.我方战舰被击坠（双方增援出现后）或2机以上グザ-ト侵入指定范围
SR点获得条件
不让グザ-ト侵入指定范围过关
可获得强化芯片
无

关卡要点

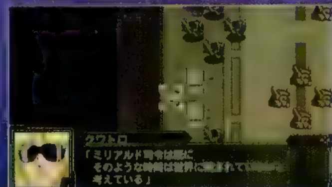
开始只有R-ダイガン一架机，可以等第二回合ファイナルダンク-ガ出现后再一起攻上去，攻击目标以弱的优先，因为只要击坠一定数量的敌机后双方的大部队就会登场，同时追加不让2机以上グザ-ト侵入指定范围的败北条件。グザ-ト为绿色的恐龙型敌人，不仅HP厚，而且移动力也很高，当其接近后要集中火力尽早解决，以免被它钻空子，不行的话就一字排开进行拦截。解决完グザ-ト后，剩下的敌人也就没难度了。

第34话B 白き牙

胜利条件
1.击坠百式
2.击坠ガンダムエピオン（击坠百式后）
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.ロックオン被击坠
SR点获得条件
3回合内全灭其他敌机后再击坠百式
可获得强化芯片
无

关卡要点

首批敌人的能力不低，站位时尽量保证能和有援护防御的机体站在一起，这样可以最大限度保证生存率。击坠百式后，ガンダムエピオン和大批增援作为敌方出现在地图下方，百式则正式加入我方队伍。地图左上只有ガッデス和ガンダムエピオン两架敌机，与ガッデス战斗后マスラオ也会出现，建议优先解决这三台敌机后再着手应对下方的部队。



第35话A 昨日への决别

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方战舰或クロウ被击坠
2.我方战舰、クロウ、アサキム任一被击坠（アサキム出现后）
SR点获得条件
3回合内击坠16架敌机、对ディアムド造成20000以上的伤害、将ル-ク・アダモン的HP削减到30%以下任意达成一项
可获得强化芯片
无

关卡要点

一开始我方中了敌人的异常状态，全部单位的气力全部降为70，并且不能使用精神指令，对SR点的获得造成了不小的难度。三个SR点条件里第一个相对简单一些，在出击位置小岛的中央守株待兔，活用援护攻击和援护防御迎击还是能在3回合内击坠16架敌机的。完成任意一个SR点条件后会发生剧情，阿萨金（アサキム）作为我方增援登场，并且主角的异常状态能得到解除。剧情后只要是和次元兽ル-ク・アダモンド战斗过的单位就能解除异常状态，不过推荐直接用阿萨金加了魂后的最强招式结合主角的援护攻击将其击破，这样我方全员的异常状态就可一次性解除，能省去了不少麻烦。

第35话B 明日へのあがき

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方战舰或クロウ被击坠
2.我方战舰、クロウ、アサキム任一被击坠（アサキム出现后）
SR点获得条件
3回合内击坠16架敌机、对ディアムド造成20000以上的伤害、将ル-ク・アダモン的HP削减到30%以下任意达成一项
可获得强化芯片
无

关卡要点

本关一开始我方全军气力只有70并且不能使用精神，没有绝对实力的机体就不要冲上去送死了。本关的SR点数获得条件共有3个，只要满足其中之一即可，最简单的就是3回合内击坠16架以上敌机。击坠16架敌机或对ディアムド造成20000以上的伤害后，シュロウガ作为我方援军出现在地图右上，并且主角的气力变为最大且可以使用精神。要将次元兽ル-ク・アダモンド击坠后我方全员的气力会恢复且能使用精神，因此主角气力变为最大后就第一时间冲到上面去干掉守门的次元兽。

第36话 加速する世界

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠アリエティス或令其撤退（我方第二次增援出现后）
败北条件
1.我方任一单位被击坠
2.我方战舰或マルグリッド被击坠（我方第二次增援出现后）
SR点获得条件
击坠アリエティス，アリエティス会在登场4回合后或HP低于10000以下时撤退
可获得强化芯片
无

关卡要点

最初我方只有3架机，先往下方移动和第二回合登场的我方增援合流，接着利用援护攻击和援护防御坚持到第四回合后我方大部队就会登场。第四回合同时登场的还有敌方增援以及SR点目标アリエティス，虽然SR点的获得有回合限制，但事实上アリエティス会主动找主角的麻烦，而且还有2回行动，基本等不到我们过去它就已经攻过来了，不过要注意它是有地图武器的，不要在它身边放太多的机体。另外当アリエティス被击破或撤退后其他敌人也会跟着撤退，想要经验和资金的话可以让主角用精神牵制住它，其他机体则尽快消灭杂兵，能打多少是多少，然后留最后一个回合来专门对付它。

第37话 银河をステ-ジに

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方战舰、バサラ、ガムリン任一被击坠
SR点获得条件
3回合内敌全灭
可获得强化芯片
Fボンバ-のディスク（过关后）

关卡要点

这关主要是杂兵战，初期敌人利用陨石带的地形效果迎击能提高不少效率，另外巴萨拿的歌对バジュラ类敌人有特效，可以不计HP多少直接令其撤退，所以HP多的ナイト级就留给巴萨拿来对付吧。全灭初期敌人后左上角出现，同时巴萨拿和贾姆林（ガムリン）会因剧情移动到地图上方，这里和敌增援离得很近，得马上撤回来，以免被敌人围攻。过关后有分支选项，选“本体と暗黑大陆に向かう”进入分支A，“黑の骑士团と共にエリアIIに向かう”则进入分支B。

第38话A 告げられる绝望

胜利条件
1.敌全灭（第一部分）
2.击坠ブラッカリィ、ベック・ザ・グレ-トRX、ブラッドサッカ-、エンキドゥドゥ（第二部分）
3.击坠上级ムガン（第二部分完成胜利条件2后）
败北条件

1.ヨマコ被击坠（第一部分）
2.我方战舰或シモン被击坠（第二部分）
SR点获得条件
3回合内全灭其他敌机后再完成胜利条件2
可获得强化芯片
无

关卡要点

这关分为两个部分，第一部分没有难点，直接冲上去击破两架敌机就能过关。第二部分的4架BOSS机会在第二回合开始行动，所以我们可以先在其射程外消灭杂兵兼提升气力，然后等它们自己送上门就可以了。完成初期胜利条件后敌增援在地图的四个角落出现，同时我方也有万丈作为增援，合流后全灭敌人就可过关。

第38话B 过去からの刺客

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.カレン被击坠
SR点获得条件
3回合内敌全灭
可获得强化芯片
ユグドラシルド ライブ（パーシヴァル）

关卡要点

初期要面对的敌人实力很弱，毫不夸张地说，让主角或卡莲任意一人冲上去就能轻松全灭敌人获得SR点。第二阶段的战斗一开始卡莲就会离开队伍，下个回合Zero、希罗和星刻登场，由三人对付左侧的パーシヴァル问题不大，地图上方的敌人交给主角机来牵制即可，有C.C.在一旁补给不会没弹药。

第39话 禁断の继承者

胜利条件
1.击坠ストライクドッグ（第一部分）
2.击坠ジークフリート（第一部分完成胜利条件1后）
3.击坠ストライクドッグ（第二部分）
败北条件
1.ゼロ或キリコ被击坠（第一部分）
2.ゼロ、キリコ、ロロ任一被击坠（第一部分完成胜利条件1后）
3.キリコ被击坠（第二部分）
SR点获得条件
3回合内全灭其他敌机后再击坠ストライクドッグ，ストライクドッグ会在HP低于8000以下时撤退
可获得强化芯片
脊髓反射コネクタ（ジークフリート）
バリア・フィールド（ジークフリート）
チヂリウムチップ（ストライクドッグ）
DMアダプター（参见隐藏要素部分）

关卡要点

这关同样也分为两个部分，第一部分可出击的机体很少，而且〈[illegible]〉作战的机体还得要出场，由于史和朝比奈这些二三线机师如果被打到会很容易被击坠，所以最好调全三方阵容出战速战速决。SR点需要一次打掉ストライクドッグ8000的HP，如果现阶段主力机师已经习得热血或魂的话很容易达成，还没习得则用主角的援护攻击，完成初期胜利条件后还有一小波增援，全灭后进入第二部分。第二部分是基利可和ストライクドッグ的单挑，ストライクドッグ的实力很强，怕被秒杀的话可以用了直感后直接结束回合，待敌方回合的时候反击。

第40话 歌え、谁かのために

胜利条件
1.敌全灭
2.敌增援登场后5回合内过关（敌增援出现后）
败北条件
1.我方战舰、桂、レントン任一被击坠
2.我方战舰或レントン被击坠（敌增援出现后）
3.未满足胜利条件2（敌增援出现后）
SR点获得条件
3回合我方行动以内敌全灭
可获得强化芯片
DMレーダー（人造次元兽ギガ・アダモン）
シェリルのディスク（过关后）

关卡要点

初期的敌人数量不少，不过由于全部是バジュラ系，让巴萨拿出击的话SR点基本没有难度。战前对巴萨拉机体调动性进行一定的改造，开场后了战术指挥，集中和加速后就可以直接扔进敌阵了，如果巴萨拉拿到了再次行动则更好，再加两个气合进到敌阵中心反击的话一回合下来就可消灭一大半，剩下的再由其他机体捡一下尾基本就清场了。达成初期胜利条件后地图左侧出现敌增援，并且胜利条件变更为现在开始的5回合内过关，不过这时千万不要把部队全部调往左边，因为击破一定数量的敌机或次回合地图右边还会出现一次增援，同时卡莲驾驶新机体登场，合流后就抓紧时间歼敌吧。

第41话A 遗恨！くろがね屋の一番长い日！

胜利条件
1.击坠エネルガーZ
2.敌全灭
败北条件
1.我方战舰或甲儿被击坠
SR点获得条件
3回合内全灭其他敌机后再击坠エネルガーZ
可获得强化芯片
ハイパージャマー（参见隐藏要素部分）

关卡要点

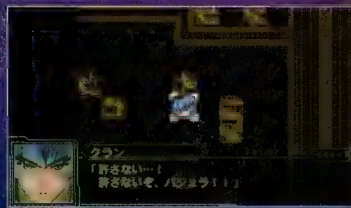
エネルガーZ只会攻击甲儿，让甲儿牵制住它，其他机体尽快消灭杂兵，争取3回合内获得SR点。完成初期胜利条件后敌增援从地图两侧出现，同时マジンガーZ得到强化，接着只要全灭敌人就能过关。

第41话B トライアングラー

胜利条件
1.敌全灭
2.迎来第六回合（第二部分开始后）
3.击坠100台敌机（第二部分开始后）
败北条件
1.クラン被击坠
2.アルト或クラン被击坠（第二部分开始后）
3.我方或敌方机体进入指定区域（第二部分开始后）
SR点获得条件
4回合内击坠100台敌机
可获得强化芯片
无

关卡要点

第一阶段我方只有克兰（クラン）一人，不过敌人能力非常弱，就算没练级就加上集中冲上去，也基本可以一次攻击干掉一个敌人，全灭敌人后进入第二阶段，第二阶段的目的是不让敌机侵入设施，不过需要注意的是我方机体也不能进入这个区域。战斗方面没什么难度，敌人数量削减到一定程度后就会自动增援，多利用地图武器大批量消灭敌人，4回合内击坠100台敌机不是难事。这关的敌人全是バジュラ，可以让巴萨拉出场，一首歌消灭一个敌人，用来增加击坠数非常不错。



第42话A 父ちゃんから受け继いだもの

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方战舰、タケル、ワッ太任一被击坠
SR点获得条件
柿小路击坠敌机获得35000以上的资金
可获得强化芯片
スナイパーキット（ゼッドファイナー）

关卡要点

关卡方面不算很难，倒是SR点有点麻烦，需要柿小路击坠敌机获得35000以上的资金，柿小路没有培养过的话就只能先让主力机体把敌机打残，再由他来击破，攻击目标以值钱的敌机优先，如敌增援里上万HP的杂兵，还有击坠前记得加祝福。如果嫌麻烦的话也可以直接以ゴウキーンU5和飞行要塞グール两架BOSS机为目标，它们HP不多，并且最重要的是每架都值上万块，施加祝福击破能赚4万以上了。

第42话B 异能者

胜利条件
1.キリコ到达人工天体
2.敌全灭
3.击坠ガデッサ、ガラッゾ和ガンダムエビオン（キリコ到达人工天体或全灭初期敌人后）
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.キリコ被击坠
SR点获得条件
キリコ到达指定地点前全灭敌人
可获得强化芯片
スナイパーキット【アヘッド（スマルトロン）】

关卡要点

本关我们不能控制基利可，不过他的能力很强，敌人打他的命中率基本为0，因此我们只需要在他到达人工天体前清理掉所有的敌人即可。キリコ会在第六回合到达人工天体，我们有非常充裕的时间来取得SR点数。达成胜利条件后，两拨敌军分别在地图左侧和下方出现，其中大部分敌人都自带防护罩，除了打起来费点外没什么难度。

第43话A 暗を断つ牙

胜利条件
1.击坠ムーンWILL
败北条件
1.我方战舰、斗牙、忍、葵任一被击坠
2.敌机侵入第二防卫线
SR点获得条件
3回合内不让敌机侵入第一防卫线的情况下敌全灭后再击坠ムーンWILL
可获得强化芯片
S-アダプター（オリジナルダンクーガ）

关卡要点

基地的防守关卡，防卫线一共有两条，如果敌人侵入里侧的第二防卫线会立即GAME OVER，而外侧的第一防卫线则和熟练度有关。关卡开始后可以先专心对付杂兵，特别是全力防御的杂兵一般都会以侵入优先，接近后要第一时间消灭。BOSS机会在第二回合开始行动，并且它有2回行动技能，一下子就能冲到我方面前，不用我们自己攻过去，第三回合就拿来专心对付它吧。BOSS被击破后会复活一次，并且追加少量的敌增援，我方则有ゴッドΣグラヴィオン和ドラゴンズハイヴ作为增援，前者和ソルグラヴィオン有合体技，后者和ダンクーガノヴァマックスゴッド有合体技，不妨活用一下加快过关的效率吧。

第43话B 修罗

胜利条件
1.击坠ラビドリードッグ
2.敌全灭（击坠ラビドリードッグ后）
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.フィアナ被击坠
3.キリコ或フィアナ被击坠
SR点获得条件
4回合内击坠ラビドリードッグ且フィアナ、シャッコ和グレゴルー击坠数在3机以上
可获得强化芯片
S-アダプター（ブラッドサッカー）
勇者の印（参见隐藏要素部分）

关卡要点

这一关的难点在于如何让フィアナ、シャッコ和グレゴルー达成3架击坠数，让主力再向敌机们吸引火力，把他们束缚在这里吧，除此之外还必须让有援护防御的机体站在那三人旁边才能保证他们在敌方回合时不被击坠。ラビドリードッグ的实力很强，不过他离我方部队位置较远，让主力机体冲过去吸引火力就可以保证其他机体的安全。敌人的站位比较密集，地图武器可以放开了用，只要留足0架没有防护罩的敌机给那3个NPC击坠就行了。达成胜利条件后进入下一场战斗，我方只能出战10架机体，敌人的射程很远，派出主力一路横扫过去吧。

第44话 降临！！终末を呼ぶ邪神！

胜利条件
1.击坠真ドラゴン
2.击坠メタルビースト・ドラゴン（完成胜利条件1后）
败北条件
1.我方战舰、号、龙马、アポロ任一被击坠
2.我方战舰、龙马、アポロ任一被击坠（完成胜利条件1后）
SR点获得条件
4回合内全灭其他敌机后再击坠真ドラゴン
可获得强化芯片
スーパーリペアキット（メタルビースト・ドラゴン）

关卡要点

敌方的初始位置和BOSS距离很远，并且BOSS不会主动出击，想获得SR点就得多用连续行动来增加移动距离，争取第三回合内进到山顶的部分。完成初期胜利条件后敌我双方的增援出现，同时胜利条件变更为击坠メタルビースト・ドラゴン，由于没有回合限制，这时可以放慢节奏，先清理掉右上角的杂兵再说，另外当メタルビースト・ドラゴン的HP降到一定程度时会全回复一次，想一回合击破的话要算好伤害量。

第45话 次元力

胜利条件
1.5回合内击坠ルーク・アダモン
2.击坠圣王机ジ・インサー
败北条件
1.我方战舰或クロウ被击坠
2.迎来第六回合（完成胜利条件1前）
SR点获得条件
4回合内全灭其他敌机后再击坠ルーク・アダモン
可获得强化芯片
DMアーマー（パールファング）

关卡要点

这关SR点拿法和上一关类似，要点都是利用各种增加移动的手段争取尽快接近目标，但这关的目标更难缠，不但不会移动，还会每回合随机给予对我方机体伤害，对需要赶路的我方有不小影响，受了伤后记得要及时回复。除了目标外，敌人里的玛丽琳也不好惹，她和以前一样身边带着一群手下，并且她的指挥技能会提高其手下的命中率与回避率，如果不想花精神在她手下身上，也可以直接击破她，那她的手下也会跟着撤退，这样是不会影响SR点的获得的。完成初期胜利条件后敌增援于地图右上角出现，其中BOSS会2回行动并且有地图武器，机体站位集中的话很容易被他重创，不过只要击坠敌增援里由艾丝塔变成的次元兽（次元兽エスター）后他就会因剧情强制移动到击坠地点的旁边，可趁这时用装甲厚或回避高的机体将他围起来，限制其行动，其他机体则赶紧清理杂兵，不要放过经验和资金。

第46话 失われし圣王国

胜利条件
1.全灭パレス・インサラウム以外的敌机
2.击坠ディアムド（完成胜利条件1后）
败北条件
1.我方战舰、ロジャー、パレス・インサラウム任一被击坠
2.我方战舰或クロウ被击坠（完成胜利条件1后）
SR点获得条件
2回合我方行动内击坠26机以上
可获得强化芯片
Dエクストラクター+（ディアムド）

关卡要点

SR点的获得很简单，第一回合先让主力机体冲上前积极反击，第二回合提升气力后利用连续行动再击坠一部分敌机就能达成，获得SR点并不难。BOSS的ACE奖励是气力达到130时每回合开始用直感，所以最好先用脱力把它的气力降到130以下再打，否则装甲薄的机体在攻击前一定要用ひらめき。

第47话 死线！总攻击Dr.ヘル！

胜利条件
1.击坠机械兽あしゅら男爵、ブロッケンV2シュナイダー、ビグマン子爵
2.击坠地狱王ゴードン（完成胜利条件1后）
败北条件
1.我方战舰或甲儿被击坠
SR点获得条件
4回合内全灭其他敌机后再在同一回合内击坠机械兽あしゅら男爵、ブロッケンV2シュナイダー、ビグマン子爵
可获得强化芯片
超合金Z（地狱王ゴードン）
超合金Z（参见隐藏要素部分）

关卡要点

初期的三个BOSS分开得比较远，将部队拆散行动，让一队主力较多的往左上角对付机械兽あしゅら男爵和ビグマン子爵，另一队主力较少的则对付右上的ブロッケンV2シュナイダー，而且记得要同一回合击倒三个才能获得SR点，先到的一边可以先削减BOSS的HP，等较慢的一边到位了再一口气击破。完成初期胜利条件后敌增援从地图左下角出现，把战力整合起来全灭敌人就可过关。

第48话 ゴッドブレス・ユニバース

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠ムゲ帝王（第二次敌方增援出现后）
败北条件
1.我方战舰、葵、バサラ任一被击坠
2.我方战舰、葵、忍、バサラ任一被击坠（第二次敌方增援出现后）
SR点获得条件
4回合我方行动内击坠50架敌机
可获得强化芯片
无

关卡要点

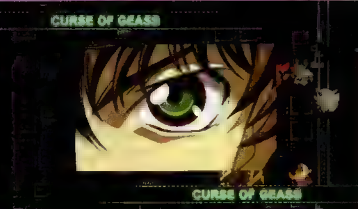
初期的敌人是不够SR点要求的数量的，得尽快击坠20机，这样初期的敌人配置会以增援的方式再出现一次。获得SR点或迎来第五回合敌方出现第二次增援，其中包括了BOSS，当BOSS的HP降到一定程度时发生剧情，HP全回复，同时葵和忍习得合体技。

第49话 ゼロとルルーシュ

胜利条件
1.敌全灭
败北条件
1.我方战舰、C.C.、カレン任一被击坠
2.我方战舰、ゼロ、C.C.、カレン任一被击坠（我方增援出现后）
SR点获得条件
击坠アヴァロン，アヴァロン会在满足HP低于10000、敌机低于10机、迎来第五回合任一条件时撤退
可获得强化芯片
ハイパーニアユニット（ギャラハッド）
ハイパージャマー（ランスロット・コンクエスター）

关卡要点

当击坠一定数量的敌机或第二回时双方增援登场，同时SR点获得条件出现。SR点目标的撤退条件很多，其中需要注意的是场上的敌机不能低于10架，推进过程中一定要算好残余敌人的数量，不要打多了，还有几架强力敌机最好先用精神击破，以免围攻SR点目标时被它们捣乱。SR点目标会全力防御，不过10000的伤害只要是主力机体改满的武器加上精神的话还是可以击坠的，不行就用



援护攻击吧。这关过关后满足if路线进入条件的话有分支选项，选“ゼロを信じてみる”可进入if路线（分支B），选“ゼロを信じない”或没达成条件的话则进入分支A。

第50话 A 皇帝失格

胜利条件
1.击坠ログレス级（シャルル）
2.敌全灭（第二部分）
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.シャルル到达指定地点（第一部分）
SR点获得条件
全灭其他敌机后再击坠
可获得强化芯片
无

关卡要点

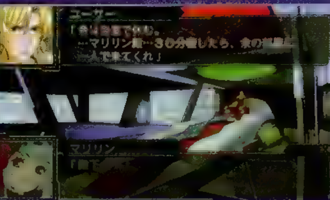
这关有两个部分，第一部分需要在夏鲁鲁（シャルル）到达指定地点前将其击坠，他走到指定地点需要3个回合，如果想慢慢打的话，用4架回避或装甲高的机体把他围起来就好了，击坠夏鲁鲁后进入第二部分。由于第二部分是常规的杂兵战，全灭后即可过关，这里就不赘述了。

第50话 B 超合集国决议第壹号

胜利条件
1.击坠ログレス级（シャルル）
2.敌全灭【击坠ログレス级（シャルル）后】
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.ゼロ被击坠
SR点获得条件
3回合内全灭其他敌机后再击坠ログレス级（シャルル）
可获得强化芯片
バリア・フォールド【ログレス级（シャルル）】
ユグドラシルドライヴ（ランスロット・アルビオン）

关卡要点

初期敌人数量不少，大多数机体有护盾不说HP也不低，デストロイガンダム的攻击距离很长，也不利于我们进行反击，并且ログレス级（シャルル）的HP高达60000，为了保证获得SR点数，前期有必要使用热血、魂等精神来加快灭敌速度，建议这一关派出修理机、补给机各两台，以备不时之需。击坠ログレス级（シャルル）后，朱雀带着一批敌人在地图上方出现，Zero暂时离队，这批敌人数量不算多，能力也和第一批敌人差不多，慢慢料理即可。



第51话 A シュナイゼルの假面

胜利条件
1.击坠ダモクレス要塞
败北条件
1.我方战舰被击坠
SR点获得条件
4回合内击坠アヴァロン、ランスロット・アルイオン、サザーランド・ジーク、トリスタン、モルドレッド后再击坠ダモクレス要塞
可获得强化芯片
ユグドラシルドライブ（ランスロット・コンクエスター）

关卡要点

敌人分为两股势力，虽然一开始看上去右边的配置要弱一点，不过事实上是还有增援的，所以两边都不能怠慢。SR点需要在击坠ダモクレス要塞前把其他的BOSS机都击坠，利用杂兵提升气力后很容易达成，而杂兵是否全灭则无所谓。

第51话 B 战乱の王ピースクラフト

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠レグナント或スサノオ（敌全灭后）
3.击坠真アリエティス
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.刹那被击坠
3.刹那或スザク被击坠（敌全灭后）
SR点获得条件
2回合内击坠所有的メリクリウス和ヴァイエイト
可获得强化芯片
无

关卡要点

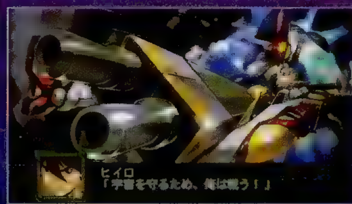
想获得SR点需要在两回合内达成目标，建议一开始不要冲得太靠前，即便要冲上去也要让武器射程超过8的机体站在前面，否则就会失去反击メリクリウス和ヴァイエイト的机会。不过这两种机体数量不多，用上热血强攻还是不难达成目标。击坠所有的メリクリウス和ヴァイエイト后，アヘッド、レグナント和スサノオ三架敌机分别出现在地图左右两侧，朱雀则作为我方援军登场，击坠レグナント或スサノオ后11架アリエティス出现，其中只有一架是真身，HP接近10万，可先用侦查探明。虽然有10架是分身，但实力也不弱，并且最后一种武器附带行动不能效果，所以我方机体最好加上必闪后再进行攻击，建议在我方回合开始时击坠レグナント或スサノオ，然后第一时间搞定全部分身机，注意真身会2回行动。

第52话 A 混迷の战场

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠レグナント和スサノオ（第一次敌增援后）
3.击坠トーレスⅡ（完成胜利条件2后）
败北条件
1.我方战舰、刹那、ヒイロ任一被击坠
SR点获得条件
2回合内击坠30架以上敌机，并且不能让两个敌势力互相击坠机体
可获得强化芯片
无

关卡要点

SR点关键在于最右边的敌机，由于和我方出击位置离得较远，两个敌势力很容易发生战斗，得第一时间派移动力高并且有连续行动的机体赶过去吸引火力。获得SR点后有三架机的敌增援，同时胜利条件改为击坠增援里的レグナント和スサノオ，由于第二次敌增援要完成胜利条件后才会在我方出击位置的上方和下方出现，所以可以先把初期的杂兵的全灭并摆好阵势迎接后再达成。



第52话 B 决死のエンドゲーム

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠ダモクレス要塞（シュナイゼル）（敌全灭后）
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.ゼロ或スザク被击坠
SR点获得条件
3回合内敌全灭
可获得强化芯片
无

关卡要点

敌机都是之前见过的老面孔，数量不少，并且富士山附近的敌机不会主动进攻，在出阵时就要把射程远的主力机体放到右边，然后第一时间往前冲才能保证在第三回合全灭敌人。之后出现的次元兽部队特点依旧是血多皮厚带护罩，慢慢磨就是了。这一话C.C.更换了新机体，有足够的金钱的话可以适当改造一下，是架又能打又能补给的好机体。

第53话 A 堕ちてくる月

胜利条件
1.击坠クウムガン和キョムガン
2.击坠（完成胜利条件1后）
败北条件
1.我方战舰、アークグレン、シモン任一被击坠
SR点获得条件
3回合内全灭其他敌机后再击坠クウムガン和キョムガン
可获得强化芯片
バリア・フィールド（クウキョムガン）

关卡要点

由于我方一开始气力就全满，基本可以一路碾压过去，击坠两个BOSS后它们会合体为一个并移动到要保护的目标附近，得立即回防。

另外合体后的BOSS还有以自身为中心5格范围的地图武器，接近后最好就一口气击破，不要让它有使用的机会。

第53话B 最后の胜利者

胜利条件
1.击坠リ－ブラ
2.击坠トールギスⅡ和ガンダムエピオン（击坠リ－ブラ后）
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.ヒイロ被击坠
SR点获得条件
4回合以内让ヒイロ到达目的地，然后全灭所有敌人后再击坠リ－ブラ
可获得强化芯片
ガンダニュウムア－マ－（ガンダムエピオン）
补助GNドライヴ（スサノオ）

关卡要点

一开始需要让希罗前往目的地，为了保证希罗的安全可以一开始就使用气迫开启零式系统，然后加上集中就可以往目的地飞奔了。不过考虑到他也是主要战斗力，可以先移动到目的地附近，等第四回合时攻击后再移动到目的地，这样可以最大程度利用到他的战斗力。其他成员建议兵分两路，一路往上一路往右，往右的部队可以稍微多带一些，目的自然是为了对付地图右上的母舰群。击坠リ－ブラ后，ガンダムエピオン、スサノオ和トールギスⅡ三架敌机登场，三架机体的HP都超过50000，实力也非常强劲，建议集中火力各个击破。

第54话A 绝望の世界

胜利条件
1.击坠カテドラル・ラゼンガン
2.击坠皇帝ズ－ル和ムゲ帝王（第一部分完成胜利条件1后）
3.击坠アンチ・グレンガン（第二部分）
败北条件
1.我方战舰、龙马、シモン、タケル、ア－クグレン任一被击坠
2.我方战舰、シモン、タケル、ア－クグレン任一被击坠（第一部分我方增援出现后）
2.シモン被击坠（第二部分）
SR点获得条件
3回合内全灭其他敌机后再击坠カテドラル・ラゼンガン
可获得强化芯片
S-アダプタ－（ムゲ帝王）
勇者の印（皇帝ズ－ル）

关卡要点

这关有两个部分，第一部分需要先对付カテドラル・ラゼンガン，它的的HP很多，要获得SR点最好第二回合就开始累积伤害，它没有HP回复和底力这样的技能，打了一半敌在那里也不会有太大的问题，而且当它的HP降到一定程度时我方增援就会登场，第二回合就触发条件让增援登场的话对SR点的获得有一定的帮助。击坠カテドラル・ラゼンガン后皇帝ズ－ル和ムゲ帝王各带着一小拨杂兵于地图两侧出现，其中的皇帝ズ－ル非常棘手，各项能力高不说，还有2回行动、地图武器、异常状态武器等，一定要不惜精神先把它击破，这样剩下ムゲ帝王一个就基本没有威胁了。第二部分的敌人很少，而且一开始我方就气力全满，直接冲上去用各种大招招呼就对了。

第54话B 决战！！果てなき进化へ！

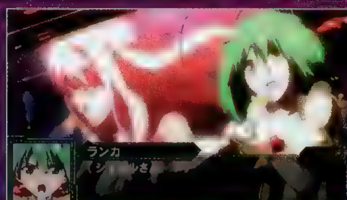
胜利条件
1.敌全灭
2.コ－ウエン＆スティンガ－登场后5回合内将其击坠（インベ－ダ－全灭后）
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.龙马被击坠
3.コ－ウエン＆スティンガ－登场后经过5回合（インベ－ダ－全灭后）
SR点获得条件
敌全灭时任意一名机师的击坠10架以上敌机
可获得强化芯片
无

关卡要点

本关的SR点数获得条件可以说非常简单，由于没有回合数的限制，加上初期大量实力较弱的杂兵，我们可以在第一回合慢慢站位，将攻击力高、射程远的机体放到较靠前的位置，运气好的话一回合反击下来就能拿到SR点了。击坠一定数量初期敌人后，大量バジュラ（大型）在地图左侧出现，下一回合我方援军抵达，其中不少人都是不错的战斗力，之前在左侧大量堆积的バジュラ（大型）可以用地图武器快速清理，右侧新增的敌机血多皮厚，将其他敌人清理得差不多之后再来慢慢处理。全灭インベ－ダ－后再次出现新敌人，其中コ－ウエン＆スティンガ－的HP接近25万，不过我们有5个回合的时间来对付它，不用太过着急。

第55话A アナタノオト

胜利条件
1.击坠巨大ランカ
2.击坠バトルギャラクシ－（完成胜利条件1后）
3.击坠バジュラ・クイ－ン（完成胜利条件2后）
败北条件
1.我方战舰、アルト、バサラ任一被击坠
SR点获得条件
3回合内击坠32架以上的敌机后再击坠巨大ランカ
可获得强化芯片
シェリルのディスク（バジュラ・クイ－ン）
ランカのディスク（バジュラ・クイ－ン）
Fボンバ－のディスク（バジュラ・クイ－ン）
娘娘名物まぐろマン（过关后）



关卡要点

这关有不少バジュラ系敌人，所以又是巴萨拿大展身手的舞台，关卡前最好对巴萨拿的机体进行一定的改造，能改满最好，这样有运动性和移动力的全改奖励，改不满的话就以运动性为主，然后装上加射程的芯片，关卡开始加了集中后就直接扔进敌阵里就行了，SR点轻松到手。完成初期胜利条件后敌增援于地图左上角出现，而第二次敌增援则要击破敌方母舰才会出现，所以最好先把之前残留下来的杂兵清理完再说。第二次敌增援里的バジュラ系敌人依然可以交给巴萨拿，其他机体则主要负责右侧敌人，注意当BOSS的HP降到一定程度会全回复一次，围攻时要计算好伤害，以免一回合打不死给它有用地图武器的机会。

第55话B 复活の暗黑神

胜利条件
1.击坠クウムガン和キョムガン
2.击坠クウキョムガン（击坠クウムガン和キョムガン后）
3.击坠カテドラル・ラゼンガン（击坠クウキョムガン后）
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.ア－クグレン被击坠
3.シモン被击坠
4.カテドラル・ラゼンガン到达地图底端（击坠クウキョムガン后）
SR点获得条件
1.3回合内敌全灭后击坠クウムガン和キョムガン
2.3回合内敌全灭后击坠クウムガン和キョムガン，不击坠シュロウガ也能获得（シュロウガ登场后）
可获得强化芯片
バリア・フィ－ルド（クウキョムガン）

关卡要点

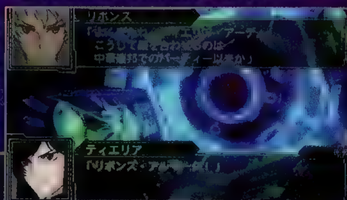
这一关一开始我方全员气力为最大，因此虽然敌人数量众多且都带护盾，实际打起来却非常爽快，学会了"气力界限突破"技能的主力机体可轻松打出上万的伤害。将クウムガン或キョムガン任意一台机体击破后シュロウガ作为敌人登场，将クウムガン或キョムガン全部击破后出现这两台机体的合体形态，HP突破10万，将其击坠后还会出现HP高达20万的カテドラル・ラゼンガン，因此精神一定要省着用，否则等カテドラル・ラゼンガン出现后会非常头疼。

第56话A BEYOND

胜利条件
1.击坠レグナント
2.击坠ガデッサ和ガラッゾ（完成胜利条件1后）
3.击坠リボ－ンズガンダム（完成胜利条件2后）
败北条件
1.我方战舰、刹那、ティエリア任一被击坠
2.我方战舰或刹那被击坠
SR点获得条件
3回合全灭其他敌人后再击坠レグナント，但アルケ－ガンダム击坠与否都可以
可获得强化芯片
ハロ（リボ－ンズガンダム）

关卡要点

初期的战斗不算太难，只是敌方的大炮会每回合会随机对我方单位造成伤害，并且攻击是无法回避的，没怎么改造过的机体最好不要上前线了，免得被击中后还被敌机围攻。SR点如果抓得紧一般第二回合就能达成，不过因为敌增援的出现位置就在我方部队旁边，在多数机体都行动过的情况下进入敌方回合会很被动，所以建议等到第三回合，我方还有较多未行动的机体时再达成，这样也有更多的应对空间。增援里的杂兵是杀不完，只要低于一定的数量就会增援，不想纯粹被消耗就得尽早击坠ガデッサ和ガラッゾ。最后的一次增援里的BOSS会主动攻击刹那，只要等它自己过来再围攻就可以了。



第56话 B　奈落への螺旋

胜利条件
1.敌全灭
2.アンチ・グレンラガン（后半段战斗）
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.シモン或タケル被击坠
3.アークグレン被击坠
4.シモン被击坠（后半段战斗）
SR点获得条件
3回合我方行动以内全灭敌人
可获得强化芯片
S-アダプター（ムゲ帝王）
勇者の印（皇帝ズール）

以考虑使用精神。全灭初期敌人后，ムゲ帝王和皇帝ズール登场，这两个家伙血厚不说，人形态的ムゲ帝王回避率非常高，并且两人的攻击都附带对我方非常不利的异常状态，ひらめき依旧是必备的精神。

解决掉这两人后进入后半段的战斗，我方只能出战6架机体，选绝对主力上吧。我方出场角色气力全满，加上アンチ・グレンラガン的HP只有5万出头，使用热血和魂之后用大招，两、三下就能搞定。

关卡要点

开场我方被敌人包围，需要将部队分成3～4拨朝不同方向进攻。敌人的种类很杂，其中夹杂了不少HP较多的机体，这类敌人交给可以进行再攻击的机师优先攻击，必要的时候可

第57话 A　ゼロ・レクイエム

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠アリエティス（敌方增援出现后）
3.击坠ダモクレス要塞（完成胜利条件2后）
败北条件
1.我方战舰或ヒイロ被击坠
SR点获得条件
同一回合内击坠サザーランド・ジーク、ランスロット・フロンテイア、ランスロット・アルビオン、スサノオ、ガンダムエピオン
可获得强化芯片
ガンダニュウムアーマー（ガンダムエピオン）
补助GNドライヴ（スサノオ）

才是，不过单对付时也不能大意，它们都有能令机体行动不能的武器，中了的话就只能任人宰割了，所以最好让回避率高的机体去迎击。击坠真的アリエティス后迎来第二次增援，SR点要求同一回合内击坠增援里的サザーランド・ジーク、ランスロット・フロンテイア、ランスロット・アルビオン、スサノオ、ガンダムエピオン五架机体，其中ランスロット・アルビオン、スサノオ、ガンダムエピオン会先于其他两架行动，摆好阵势等它们送上门来后就立即击破，然后利用杂兵做连续行动，一口气冲上去解决剩下的两个，而最后的ダモクレス要塞除了地图武器外基本没什么威胁。

关卡要点

击坠一定数量的初期敌人后数架アリエティス于地图左下角登场，虽然真的アリエティス只有HP多的那架

第57话 B　ネクスト・フロンティア

胜利条件
1.击坠巨大ランカ
2.击坠バトルギャラクシー、レグナント和アルケーガンダム（击坠巨大ランカ后）
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.アルト、バサラ或刹那任一被击坠
SR点获得条件
3回合内击坠30架以上敌机后再击坠巨大ランカ
可获得强化芯片
无

这一关要面对的是老对手——各种型号的バジュラ。バジュラ（ナイト级）和バジュラ（ビショップ级）都属于皮糙肉厚型，不过我们有巴萨拿在场，不管是什么型号的バジュラ，一首歌就能解决，血多的家伙就交给他了。巨大ランカ的能力不高，击坠后大量敌机在地图中部和上方出现，我方大部分部队会和中部的敌人遭遇，各种精神要提前加好，较弱的机体提前返回主舰，否则等敌方行动时我们的损失会比较惨重，只要熬过这一回合就没什么难度了。

关卡要点

第58话 A　闪光！！进化の果て！

胜利条件
1.敌全灭
2.击坠巨大コーウエン&スティンガー（完成胜利条件1后）
败北条件
1.我方战舰或龙马被击坠
SR点获得条件
3回合内敌全灭
可获得强化芯片
无

关卡要点

由于地图左上和右上那些上万血的杂兵不会主动出击，要获得SR点就得让主力机体用精神和连续行动等增加移动的手段第一时间赶过去击破，否则时间会来不及。全灭初期敌人后BOSS又带着若干上万血的杂兵登场，由于目标只有BOSS一个，想速战速决的话只要集中火力击坠BOSS即可。

第58话 B　革新

胜利条件
1.击坠ガデッサ和ガラッゾ
2.击坠リボーンズガンダム（击坠ガデッサ和ガラッゾ后）
3.击坠リボーンズガンダム和バジュラ・クイーン（バジュラ・クイーン出现后）
败北条件
1.我方战舰被击坠
2.刹那、ヒイロ、ティエリア或バサラ任一被击坠
3.刹那、ヒイロ或バサラ任一被击坠（击坠ガデッサ和ガラッゾ后）
4.刹那、アルト或バサラ任一被击坠（バジュラ・クイーン出现后）
SR点获得条件
3回合内击坠ガデッサ和ガラッゾ
可获得强化芯片
ハロ（リボーンズガンダム）、シェリルのディスク（バジュラ・クイーン）、ランカのディスク（バジュラ・クイーン）、Fボンバーのディスク（バジュラ・クイーン）、娘娘名物まぐろマン（过关后）

ガラッゾ身上很容易完成条件。击坠ガデッサ和ガラッゾ后出现的リボーンズガンダムHP接近10万，一起登场的エンブラス不但血多、带护盾，并且和之前的杂兵一样有2级援护防御，遇到靠在一起的要使用直击后优先解决，不然会浪费很多火力在它们身上。将リボーンズガンダム的HP削减1/3后触发剧情，バジュラ・クイーン在地图左侧出现，同样是个难缠的家伙，集中火力击坠リボーンズガンダム后再来对付这个大家伙。バジュラ・クイーン不但会2回行动，地图武器的范围也非常大，建议先让超级系机体站在它的四周封锁住其行动，然后再将其他机体见缝插针安排到地图武器攻击范围的盲区，这样可以最大限度减轻损失。巴萨拿的歌可以对バジュラ・クイーン造成伤害，是个不错的战力。

关卡要点

这一关一开始敌人数量就非常多，不过左侧的大量バジュラ可以交给巴萨拿一人来解决（将运动性改造满再装上增加运动性的强化芯片基本可以保证不被攻击到）。本关获得SR点的条件不要求全灭敌人，将第一攻击目标锁定在ガデッサ和

第59话 A　最后の圣王

胜利条件
1.击坠パレス・インサラウム
2.击坠人造次元兽エクサ・アダモン（完成胜利条件1后）
3.击坠圣王机ジ・インサー和パールファング（完成胜利条件2后）
败北条件
1.我方战舰被击坠
SR点获得条件
3回合全灭其他敌人后再击坠パレス・インサラウム
可获得强化芯片
Dエクストラクター（人造次元兽エクサ・アダモン）
钢の魂（圣王机ジ・インサー）
DMアダプターS（パールファング）

关卡要点

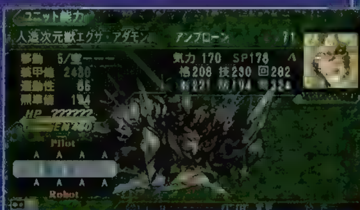
初期敌人配置里位于地图左上和右上的HP较多，可以先往这两边推进然后再在中间集结。初期BOSS被击坠会变为次元兽再次登场，由于它有地图武器，最好一登场后就马上集中火力击破。最后的增援出现位置在地图中央和下方，可以把战线往上移一点重整态势后再迎战。パールファング被击破后圣王机ジ・インサー会使用铁壁、必中和觉醒，加上它还会2回行动，也就是可以行动3次，这时如果有受伤的机体在它旁边有可能会被集中攻击瞬间击坠，所以和它战斗时一定要随时保证全员满血，并先用脱力把它的气力降到最低。

第59话B 大逆のインサラウム

胜利条件
1.击坠パレス・インサラウム
2.敌全灭（击坠パレス・インサラウム后）
败北条件
1.我方战舰被击坠
SR点获得条件
4回合我方行动以内全灭其他敌机后再击坠パレス・インサラウム
可获得强化芯片
DMアサプタ-S（パ-ルファング）
钢の块（シュロウガ）
Dエクストラクタ-（人造次元兽エクサ・アダモン）

关卡要点

本关我方可出击机体数为30架。初期敌人以次元兽为主，并且离我方部队距离较远，大部分机体第一回合就可以冲上去开打，两个回合就能清理掉大部分次元兽。地图上方左右两边各有三架主舰，派几架移动力高的单位上去解决，其他人集中火力对付中央的パ-ルファング和パレス・インサラウム，4回合完成目标时间还算比较充裕。击坠パレス・インサラウム后，シュロウガ和人造次元兽エクサ・アダモン出现在门附近，并且还会跟随几只次元兽ル-ク・アダモンA，这些敌人都有大范围的地图武器，如果放任不管等到敌方行动时我们有灭团的危险。因此之前击坠パレス・インサラウム的时机最好是在我方回合大部分机体还没行动时，这样就有足够的火力来对付新增的敌人。

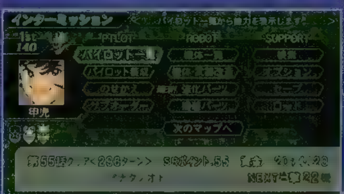


最终话A 再世の未来

胜利条件
1.击坠シュロウガ
2.击坠次元将ガイオウ（完成胜利条件1后）
败北条件
1.我方战舰被击坠
SR点获得条件
无
可获得强化芯片
无

关卡要点

虽然BOSS一开始就在身边，不过现在是无法对其造成伤害的，先要把右上角的シュロウガ击倒。这关的难点在于清理杂兵阶段就有来自身边BOSS的干扰，而且它还有地图武器，得用脱力把它的气力保持在130以下。击倒シュロウガ后虽然我方的攻击奏效了，不过这时BOSS也会变为最终形态，实力比之前又提升了不少，注意当BOSS的HP降到一定程度时会全回复一次，最好用精神争取一回合击破，拖得越久对我方越不利。



最终话B 再世する次元

胜利条件
1.击坠圣王机ジ・インサ-
2.击坠次元将ガイオウ（击坠圣王机ジ・インサ-后）
败北条件
1.我方战舰被击坠
SR点获得条件
无
可获得强化芯片
无

关卡要点

不愧为最终话，比之前所有关卡的难度都高出不止一个档次。ゲ-ルティラン和圣王机ジ・インサ-都是非常厉害的对手，2回行动、大范围地图武器以及超多的HP都不是短时间能够解决的，同时还要面对一堆真次元兽的攻击，另外每个回合开始我方随机5名成员会被次元门攻击，会损失1/3左右的HP。刚开始的目的是击坠圣王机ジ・インサ-，它从第二回合开始才会行动，虽然每回合可以行动两次，但由于离我方初始距离较远，等我们真正接触到它的时候已经是第四回合了。ゲ-ルティラン离我方部队很近，第一回合就会受到其攻击，在击坠圣王机ジ・インサ-前所有攻击都对它无效。不过它的命中和伤害不算高，只要用脱力将其气力控制到130以下就能防止他使用大范围地图武器，避免团灭的危险。建议战斗开始后在原地集合，站位，能力较弱的机体就加好精神并站在有援护防御的机体旁边，Zero的战术指挥自然用“防御指挥”。真次元兽的能力比上一关的普通次元兽高不了多少，在前3个回合尽可能多地消灭掉，等圣王机ジ・インサ-靠近后就集中火力攻击它。击坠圣王机ジ・インサ-后，次元将ガイオウ在地图左上角登场，能力自然非常强悍，30多万的HP足够磨一阵了，不过此时杂兵基本清理干净，再强的机体在围攻之下也只有败阵的份。

通关奖励

- 继承金钱（2周目50%、3周目75%、4周目以后100%）
- 继承PP
- 继承机师击坠数
- 2周目以后主角后继机可自由在两种类型间换装
- 2周目以后可以获得从前作继承记录得到的全部强化芯片
- 2周目以后if路线即使不触发条件也可选择
- 4周目以后解禁15段改造

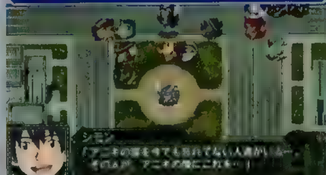
隐藏要素

强化芯片

娘々名物まぐろまん

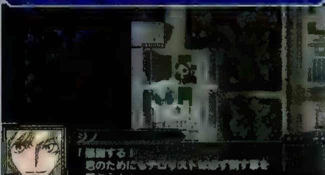
▲第15话让エスター在如图位置待机，剧情对话后入手。

カミナのサングラス



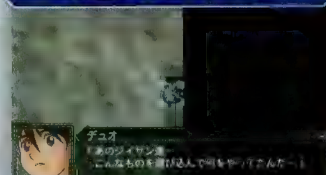
▲第23话A让シモン在如图位置待机，剧情对话后入手。

アドレナリンアンプル



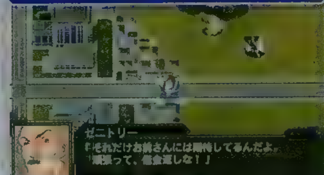
▲第18话让ジノ在如图位置待机，剧情对话后入手。

补助GNドライヴ



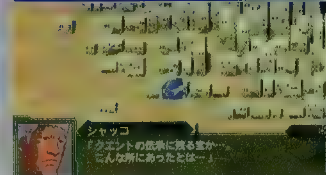
▲第24话B让デュオ在如图位置待机，剧情对话后入手。

スーパーリペアキット



▲第31话让クロウ在如图位置待机，剧情对话后入手。

勇者の印

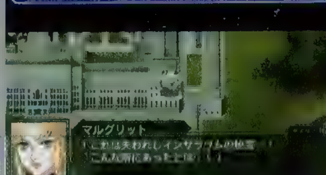


▲第43话B让シャッコ在如图位置待机，剧情对话后入手。

DMアダプター

▲第39话让ゼロ在如图位置待机，剧情对话后入手。

インサラウムの秘宝



▲第46话让マルグリット在如图位置待机，剧情对话后入手。

ハイパージャマー

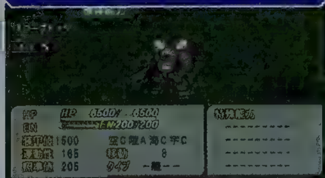
▲第41话A让甲儿在如图位置待机，剧情对话后入手。

超合金Z

▲第47话让ボス在如图位置待机，剧情对话后入手。

机体&机师

スコープドッグ追加装备（ショルダーミサイルポッド）



第43话B前キリコ的击坠数在70机以上，过关后入手。

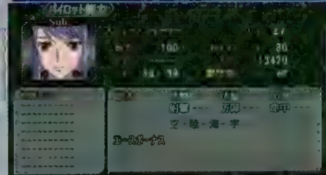
YF-29 デュランダル

1.第55话A或第57话B前アルト的击坠数在70机以上，并且《MF》作品中他的击坠数最多。

2.第55话A或第57话B让アルト击坠ランカ和ブレラ。

3.达成以上条件后，第55话A会在关卡中换乘，第57话B则要等到下一关才会登场。

アニュー・リターナー



1.第34话前刹那的击坠数在70以上，并让他在本关出击。

2.クワトロ加入后，在ミリアルド和アニュー生存的情况下击坠ブシド－和サーシェス。

3.最后用ロックオン击坠アニュー，或者ロックオン和アニュー战斗后再让刹那来击坠，过关后加入（作为母舰的副驾驶）。

ローレライ&ドナウα

第7话让正太郎对ローレライ进行说得，关卡最后的单挑中把ローレライ击破，第32话作为我方增援登场。

ロロ&ヴィンセント可翔式

if路线第49话后加入。

ホランド&ターミナス 303 SP

if路线第54话后加入。

文 木口木口

RPG	魔法少女小圆 携带版			
	NBGI	2012年3月15日	日版	
	1人	6480日元	无对应周边	推荐玩家年龄

游戏遵循了原作的剧情，并为五名魔法少女分别制作了各自独立的篇章。让玩家在游戏中能更好地了解各个角色的经历，补完了动画中的情节。除了可以体验原汁原味的剧情外，还可以操作魔法少女与魔女战斗。大量的魔法，忠实还原原作中最吸引人的部分。

无论重来多少次，我都要拯救你！

基础系统篇

系统菜单	
名称	作用
中断する	中断游戏，读取中断存档后中断记录会消失
ロード	读取游戏进度
コンフィグ	变更音量设定
图鉴	查看游戏图鉴等
ギブアップ	快速结算当前周目
タイトルに戻る	返回标题画面

时间段和剧情选择

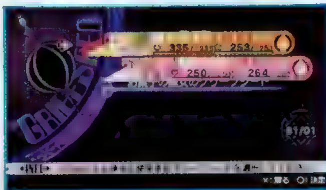
非战斗状态下，玩家需要在30天内来触发剧情推进故事的发展。游戏中每一天分为“朝”、“昼”、“夕”、“夜”四个阶段，每个阶段中会出现的剧情也会根据玩家的选择而变化。如果在角色头像上显示有结界标识的剧情，表示选择该项会进入魔女结界。

感情值和因果值

感情值是变成魔法少女的角色独有的特性，显示在对话中角色的右下角，根据玩家触发的剧情和对话中的选项不同，感情值会出现增减的情况。感情值较高的场合下，角色使用魔法的效果会上升，消耗的MP会增加，自动回复HP和MP的速度下降。感情值高的角色即使只在迷宫中移动，灵核的污染度都会快速增加，即使是使用净化灵核污染的手段，净化量也会下降。在各个角色的篇章中，如果要走非魔女化路线的话，就需要将感情值控制在较低的水准。因果值同样也可以通过不同的剧情和选项来累积，在角色成为魔法少女后，会以一定比例返还在角色身上，因果值越高，角色变成魔法少女后MP的上限越高，行动时灵核的污染速度越慢。

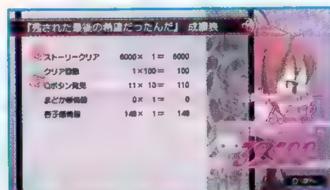
灵核污浊度

当玩家在剧情中选择一些选项，或者在迷宫中行动、受到伤害等，灵核的污染度都会慢慢增加，可以从左下角角色灵核变黑的程度来确认当前的灵核污染度。角色的感情值越高，灵核污染的速度越快，当污染度达到最高时，灵核会变黑，此时无法使用任何消耗MP的攻击方式，净化手段也无法回复，在部分角色篇中如果灵核污染达到最大，会自动进入魔女化结局。净化灵核的方式有两种，一是使用魔女之卵来净化（打倒魔女后会得到相应的魔女之卵），二是使用まどか的魔法“天上の祈り”来净化。



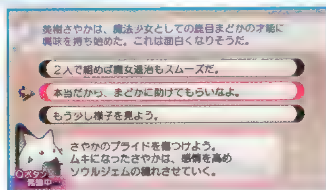
通关后的奖励

当玩家通关后，系统会自动计算玩家通关时的状态以及感情值，结算后可以获得一定量的感情能量（感情エネルギ－）。感情能量可以在エクストラ选项的商店中购买各种隐藏要素，包括角色的魔法（可在“谜の魔女结界”中使用）、技能强化点数、游戏中出现的CG和动画等等。感情能量结算的项目为：1.故事模式通关次数；2.总通关次数；3.QB选项触发次数；4.角色的感情值，结算后进入商店就可以进行购买了。另外，通关后还会结算角色的因果值，结算后在玩家进入下周目时，如果该角色变成魔法少女的话，因果值的效果会在该角色身上体现。需要注意的是，如果在通关后结算了感情能量，那么读取该周目的任何存档再通关的话是无法再领取感情能量的（分支也一样）。



QB选项

在剧情中，画面左下角会显示QB的触发选项，在QB选项发光时按下□键即可触发（也有触发没有选项的情况出现）。触发后会对角色的感情值和因果值、甚至是剧情的路线产生影响。QB选项除了自动触发外，还有隐藏QB选项，这些选项需要在角色说出特定的话之后，再用特定的态度按下□键才能触发（按L或R键可以切换态度）。游戏中大部分剧情都有隐藏的QB选项出现。



注1：三种态度随角色不同会有区别，例如“マミ”有“あおる”的态度，而杏子则是“つき放す”。

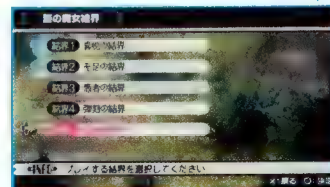
注2：隐藏QB选项需要在指定的角色说出指定语句后选择对应态度才能触发，触发范围在指定语句之后的几句话。

注3：触发隐藏QB选项的机会每天最多有五次，超过五次后本日不能再触发。

注4：后期能够消耗一定感情能量来开启隐藏QB选项提示。

关于“谜の魔女结界”

其实就是一个专门给玩家进行战斗的地方，在“谜の魔女结界”内玩家可以使用所有的魔法少女，同时灵核污浊度会在每通过一次迷宫后回复。该迷宫内角色的等级、魔法、道具等和剧情篇不通用，但迷宫内升级或觉醒的魔法可以在通过后保留。注意迷宫内想要觉醒魔法的话，必须在剧情篇中学会对应的魔法，然后再在商店内用感情能量购买后才能在该模式下觉醒。该模式的迷宫数量很多，但实际上都是在剧情篇中出现过的魔女结界，只不过重新组合一下罢了。注意该模式下通过迷宫无法继承普通道具，用于觉醒魔法的“スペルブック”和能力强化点数记得在通过前全部用掉。



ギブアップ

在剧情模式中，进入系统菜单界面选择“ギブアップ”的话，可以立刻结束当前的周目进行结算，可以获得结算前得到的感情值以及因果值等，未通关的周目也不会白玩。由于有了这个系统，我们可以快速刷因果值来提升魔法少女的能力，让战斗部分变得轻松，下面就来具体介绍一下每名角色刷因果值的方法。

まどか：除了さやか篇和番外篇，其他大部分篇开始就有不少增加まどか因果值的选项，选择后快速结算即可，即使まどか不用刻意刷因果值也是全员中因果值最多的（全篇过关后有700左右的因果值，其他角色最多到300左右）。

さやか：さやか篇中初期有80左右的因果值选项，全部选择后快速结算重新开始（每次花费大约15分钟）。

マミ：マミ篇中初期数年前（2）中可增加70的因果值，反复刷很快能上千（每次花费大约2～3分钟）。

杏子：杏子篇的标题出现后快速结算（约加12点因果值），反复即可（每次花费大约1分钟）。

ほむら：番外篇的标题出现后快速结算（约加24点因果值），反复即可（每次花费大约1分钟）。

战斗系统篇

战斗方式

在迷宫中，玩家只能操作一名在前卫的魔法少女进行探险。画面右上角会显示当前的地图，按下△键可以切换地图显示方式，在看到敌人后使用R键选择要使用的魔法，然后按○键进行释放，根据选择的魔法不同，攻击范围和手段会有区别，在迷宫中找到通往下一层的大门就可以继续前进。在有魔女战的迷宫中，打倒魔女或满足条件就可过关。

前卫和后卫

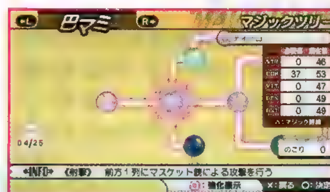
在迷宫中探索时，可操作的魔法少女称为前卫，在队伍中待机的魔法少女称为后卫，玩家可以随时切换前卫和后卫。处于后卫的魔法少女在行动时回复HP和MP的速度是加倍的，在一些强大的迷宫中，适时切换前卫和后卫进行车轮战是最效率的战术。

能力值与属性

游戏中，角色的能力值一共分为HP、MP、STR、CON、VIT、AGI、DEX这7项。前两项不必多说，STR关系到角色的格斗攻击力，CON关系角色的射击攻击力，VIT关系到角色的物理防御力，AGL关系到角色的物理回避率，DEX关系到魔法的命中率。除了升级可以提升各项能力外，打倒敌人后也会掉落各种能力的强化点数，强化点数全员共用，可进入角色的状态界面可以进行自由分配（通关后能用使用感情能量购买能力强化点数）。属性分为斩、突、冲三种，除了角色的魔法会附带外，敌人也会附带属性。三种属性相互克制，斩克冲、冲克突、突克斩。因此在对付不同的敌人时，可以根据敌人的弱点来使用对应属性的攻击。另外，在角色使用蓄力型的强力魔法时，如果在蓄力的回合内被相克的属性击中的话，会导致蓄力失败。

魔法的觉醒方法

在迷宫中，按下R键就可以看到当前魔法少女可以使用的魔法，选择好要使用的魔法后按下○键即可发动。魔法发动时需要消耗MP，部分威力强大的蓄力魔法还需要蓄力一定回合才能发动（标注有CHARGE字样的魔法）。在各个角色篇中，每名魔法少女都会自动觉醒数个初期魔法，其他的魔法则需要手动觉醒，进入角色状态界面选择“マジックツリ-”就可以觉醒魔法。魔法分为攻击魔法，辅助魔法和自动魔法三个种类，其中攻击魔法又分为格斗和射击两种类别。魔法觉醒的条件有三个：1.学会该魔法的前置魔法；2.获得必要道具“スペルブック”，每觉醒一个魔法需要消耗一个；3.必要的能力值达到一定要求。



异常状态的种类

异常状态名	影响
ソウルジェム紛失	灵核丢失状态，无法跟随队伍行动
精神污染	MP一定回合内徐徐减少，随时间经过自动恢复
狂化	无法交换队友也无法控制，该状态下角色会自动攻击任意目标
人间不信	战斗中无法交换队友，随时间经过自动恢复
幻觉	无法控制，随机进行任意行动，无法自动恢复
バインド	一定回合内无法行动，随时间经过自动恢复
毒	每回合自动损失一定量的HP，随时间经过自动恢复
睡眠	一定回合内无法行动，被攻击后会醒过来
钝足	一定回合内行动效率减半，随时间经过自动恢复
攻击不能	无法使用魔法，无法自动恢复

OVER KILL

将使魔或魔女击倒可以获得经验升级，但如果击破敌人时显示OVER KILL的的话，可以获得更多的经验值。在敌人 HP较少时打出高伤害就很容易出现OVER KILL。

人物简介篇

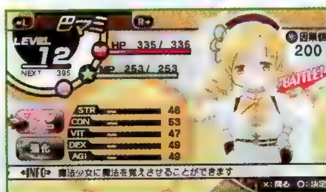
鹿目まどか

主角まどか是一名以回复为主、射击攻击范围和魔法能力非常平均的角色。回复魔法中的HP回复、异常状态恢复和复活魔法都一应俱全，特别还拥有全员惟一能够净化灵核污染的魔法，在部分角色篇中能起到关键性的作用。まどか的攻击技能是五人中范围最广的，且技能附带贯通属性，后期学会“净化”的被动技能，一招将大范围的使魔全灭也是很轻松的事。まどか的缺点在于基础能力偏低，大范围的魔法消耗MP很高，攻击魔法因为自身DEX较低初期很容易出现MISS的情况，前者可以刷因果值来提升，后者可以用能力强化点数补足。由于まどか在五个角色篇中只有两个篇章会变成魔法少女，且初期等级很低，培养起来相对困难，特别是在“巴マミ”篇中，不好好培养一番根本没法见到最终魔女，想要好好发挥她的实力建议在“谜の魔女结界”中使用。

魔法名称	魔法类型	蓄力时间	基础消耗MP值	属性	威力	效果
マジカルスタッフ	格斗	–	0	冲	28	攻击前方1格的敌人
スーパーマジカルスタッフ	格斗	–	4	冲	55	攻击前方1格的敌人，威力中等
トウインクルスタッフ	格斗	–	6	冲	40	攻击前方横向3格内的敌人
パニエロケット	格斗	1回合	45	冲	200	攻击前方十字范围内的敌人，附带无视障碍物效果
マジカルアロー	射击	–	2	突	26	攻击前方竖排四格内的敌人，附带贯通效果
トウインクルアロー	射击	–	8	突	52	攻击前方竖排四格内的敌人，威力中等附带贯通效果
スターライトアロー	射击	–	16	突	84	攻击前方竖排四格内的敌人，威力强附带贯通效果
スプレットアロー	射击	1回合	20	突	70	射击前方扇形范围内的敌人，范围内无视障碍物
ジカルスコール	射击	1回合	85	突	180	射击前方超大范围内的敌人，威力大且范围内无视障碍物
シューティングスター	射击	2回合	250	突	480	射击前方扇型超大范围内的敌人，威力大且范围内无视障碍物
愈しの光	辅助	–	116	无	200	我方单体HP回复
净化の光	辅助	–	40	无	0	我方单体异常状态恢复
转生の福音	辅助	1回合	60	无	500	我方单体战斗不能恢复
天上の祈り	辅助	1回合	150	无	0	我方单体灵核小幅度净化
救济する白き光	辅助	1回合	50	无	0	净化自身周围超大范围内的敌人，无法净化的情况下会附带攻击不能效果，持续9个回合，注意无法攻击时该效果无效，发动时无视障碍物
经验值增加	自动技能	–	–	–	–	击破敌人时获得的经验值为正常状态下的1.1倍
自动回复Lv1	自动技能	–	–	–	–	HP和MP的自动回复量1.5倍
命中Lv1	自动技能	–	–	–	–	命中率上升10%
射击Lv1	自动技能	–	–	–	–	射击技能造成的伤害上升10%
射击抵抗Lv1	自动技能	–	–	–	–	受到射击攻击的伤害减少15%
射击抵抗Lv2	自动技能	–	–	–	–	受到射击攻击的伤害减少30%
魔力コントロールLv1	自动技能	–	–	–	–	魔法消耗的MP下降5%
底力	自动技能	–	–	–	–	随着自身HP的降低给予敌人的伤害上升
ドレイン无效	自动技能	–	–	–	–	魔力吸收和体力吸收类攻击无效
净化	自动技能	–	–	–	–	攻击时一定概率消灭敌人

巴マミ

マミ学姐是一名以射击为主的角色，能力培养方面可以着重强化CON。マミ在大部分篇章中初期就会自动觉醒强力的大范围蓄力魔法“テイロ・フイナーレ”，在魔女战中是绝对的主力输出。辅助技能中“绝对领域”非常强力，提早觉醒可以将魔女战的难度大幅降低。マミ的缺点在于虽然在大部分角色的篇章中都有出场，但部分篇章很早就会“便当”，必须走一些特定路线才能回避。マミ的基础能力中VIT很低，异常状态无效的技能很少，被敌人近身的话会很被动，这也间接导致灵核污染速度上升。当然由于动画中经典的“断头”结局，相信很多人都会多用一会儿マミ学姐吧（笑）。



魔法名称	魔法类型	蓄力时间	基础消耗MP值	属性	威力	效果
トッカ	格斗	–	0	斩	20	攻击前方1格的敌人，附带“バインド”状态
トッカ・スピラーレ	格斗	–	5	突	60	攻击前方2格的敌人，附带贯通效果
黄金の美脚	格斗	1回合	30	冲	180	攻击前方1格的敌人，威力大
テイーロ	射击	–	1	冲	25	攻击前方竖排四格内的敌人
テイロ・ドッピエッタ	射击	–	7	冲	50	连续攻击前方竖排四格内的敌人2次
テイロ・ボレー	射击	–	16	冲	100	连续攻击前方竖排四格内的敌人4次
テイロ・フイナーレ	射击	1回合	100	突	250	射击前方范围内的敌人，范围大且附带贯通效果
ボンバルダメント	射击	1回合	200	突	390	射击前方范围内的敌人，范围极大且附带贯通效果
魔弹の舞踏	射击	1回合	65	冲	150	攻击自身周围的所有敌人，乱射威力翻倍时消耗MP也翻倍，无视障碍物
无限の魔弹	射击	1回合	130	冲	220	攻击前方超大范围内的敌人，威力大且无视障碍物
レガーレ	辅助	–	30	冲	0	给予前方单体“バインド”状态的异常攻击
レガーレ・ヴァスタアリア	辅助	1回合	60	冲	0	给予自身周围大范围内的敌人“バインド”状态的异常攻击，无视障碍物
アイギスの镜	辅助	–	40	无	0	1回合内给自身附加“反射”状态，注意效果消失前连续使用无效
テ・ポメリアーノ	辅助	1回合	45	无	100	我方单体HP回复
绝对领域	辅助	–	33	无	5	5回合内回避所有攻击
射击Lv1	自动技能	–	–	–	–	射击技能造成的伤害上升10%
射击Lv2	自动技能	–	–	–	–	射击技能造成的伤害上升20%
命中Lv1	自动技能	–	–	–	–	命中率上升10%
命中Lv2	自动技能	–	–	–	–	命中率上升20%
弱点解析Lv1	自动技能	–	–	–	–	会心一击率上升10%
弱点解析Lv2	自动技能	–	–	–	–	会心一击率上升20%

魔法名称	魔法类型	蓄力时间	基础消耗MP值	属性	威力	效果
魔力コントロールLv1	自动技能	–	–	–	–	魔法消耗的MP下降5%
魔力コントロールLv2	自动技能	–	–	–	–	魔法消耗的MP下降10%
バインド	自动技能	–	–	–	–	攻击时附带“バインド”状态
肉体系状态异常无效	自动技能	–	–	–	–	“バインド”和“毒”异常状态无效

美树さやか

与巴マミ相反，美树さやか是一名纯格斗型角色，大部分的技能攻击范围都只有前方一格，但威力相对很高。所有角色中，さやか的基础能力值较高，但由于大部分篇章中さやか变成魔法少女时都只有1的等级，培养起来相对比较困难。真正能发挥她威力的还是在“谜の魔女结界”，后期格斗伤害上升30%，格斗防御增加45%，HP和MP回复速度3.5倍，自身倍速行动加上单体强力攻击魔法，让其真正成为一名高输出、高行动、低消耗的强力角色，无论在使魔战还是魔女战中都能独当一面。さやか在角色篇中，未变成魔法少女之前有很多提升因果值的选项，随便刷一下就可以快速提升她的实力。

魔法名称	魔法类型	蓄力时间	基础消耗MP值	属性	威力	效果
エッジ	格斗	–	0	斩	32	攻击前方1格的敌人
スクワルタトーレ	格斗	–	5	斩	40	攻击前方横向3格内的敌人
ハードエッジ	格斗	–	4	斩	63	攻击前方1格的敌人，伤害中等
スパークエッジ	格斗	1回合	60	斩	400	攻击前方1格的敌人，伤害特大
コラテラルエッジ	格斗	–	12	斩	105	攻击前方1格的敌人，伤害大
タイフーン	格斗	1回合	120	斩	350	攻击自身周围八格内的敌人，伤害大且无视障碍物，同时附带击退效果
スティンガー	格斗	–	5	突	30	攻击前方3格的敌人，攻击时会向前方移动
シューティングスティンガー	射击	–	5	突	45	投掷飞剑攻击前方3格内的敌人
スプラッシュスティンガー	射击	1回合	11	突	90	投掷飞剑攻击前方大范围内的敌人，伤害大
ローレライの旋律	射击	1回合	90	冲	150	对自身周围超大范围的睡眠攻击，无视障碍物，睡眠效果持续9个回合
愈しの调べ	辅助	–	86	无	150	我方单体HP回复
净化の调べ	辅助	–	24	无	0	我方单体异常状态恢复
アレグロ	辅助	–	50	无	0	我方全员附加“倍速”效果，持续时间9回合
无限旋律	辅助	–	30	无	0	给自己附加“异常恢复”的状态，持续效果9回合
狂想曲	辅助	1回合	20	无	0	给自己附加“狂化”的异常状态，造成伤害上升50%，持续效果9回合
格斗Lv1	自动技能	–	–	–	–	格斗技能造成的伤害上升10%
格斗Lv2	自动技能	–	–	–	–	格斗技能造成的伤害上升20%
钝足无效	自动技能	–	–	–	–	“钝足”异常状态无效化
底力	自动技能	–	–	–	–	随着自身HP的降低给予敌人的伤害上升
格斗防御Lv1	自动技能	–	–	–	–	受到格斗攻击的伤害减少15%
格斗防御Lv2	自动技能	–	–	–	–	受到格斗攻击的伤害减少30%
切り返し	自动技能	–	–	–	–	受到近距离攻击时，返还受到伤害的25%给敌人
自动回复Lv1	自动技能	–	–	–	–	HP和MP的自动回复量1.5倍
自动回复Lv2	自动技能	–	–	–	–	HP和MP的自动回复量2倍
HP吸收	自动技能	–	–	–	–	攻击时附带吸收HP效果

佐仓杏子

佐仓杏子拥有全员中最强的基础能力，再加上登场时的高等级，让其无论在哪名角色篇中出场都可以成为主要战斗力。杏子的基础魔法不但攻击力高，而且附带贯通效果，后期学会幻觉、盗む的情况下在使魔战中更是得心应手。杏子的MP消耗量不大，且拥有的特殊技能“食うかい？”是在迷宫中探索时回复MP和减少感情值的重要手段。另外，杏子还拥有大部分异常状态无效化的技能，在一些比较麻烦的迷宫中可以不受干扰快速前进。在对魔女战时，杏子还拥有さやか一样的单体强力低消耗攻击魔法，伤害输出有保障。总体来说是没有太大的缺点且易培养的角色，无论是在角色篇还是“谜の魔女结界”都是长期出战成员之一。

魔法名称	魔法类型	蓄力时间	基础消耗MP值	属性	威力	效果
突き	格斗	–	0	突	26	攻击前方2格内的敌人，附带贯通效果
连续突き	格斗	–	5	突	45	攻击前方2格内的敌人，伤害中等附带贯通效果
三段突き	格斗	–	12	突	92	攻击前方2格内的敌人，伤害大附带贯通效果
打突	格斗	–	8	突	55	攻击前方3格内的敌人，攻击时会向前方移动
最后の审判	格斗	1回合	120	突	320	召唤巨大的枪攻击前方一条直线上的敌人，伤害大附带贯通效果
净罪の大炎	格斗	1回合	220	突	440	消耗所有HP攻击前方一条直线上的敌人，伤害超大且攻击时会向前方移动，攻击后杏子进入战斗不能状态
疾风迅雷	格斗	1回合	45	斩	140	攻击前方横向3格内的敌人，伤害大
铁碎鞭	格斗	–	6	冲	40	攻击前方横向3格内的敌人
魔女に与える铁槌	格斗	–	47	冲	210	攻击前方1格内的敌人，伤害大
飞枪	射击	–	3	突	36	攻击前方4格内的敌人
异端审问	射击	–	17	突	85	向前方地面召唤枪贯穿敌人，无视障碍物
断罪の磔柱	射击	1回合	100	突	260	向前方地面召唤枪贯穿敌人，伤害大且无视障碍物
缚锁结界	辅助	–	32	无	10	一定回合内设置魔法壁阻止敌人进入
食うかい?	辅助	1回合	50	无	0	随机吃下任意食物，食物效果见表
ロッソ・ファンタズマ	辅助	1回合	40	无	0	给予自身周围8格内的敌人“幻觉”状态异常攻击，无视障碍物
格斗Lv1	自动技能	–	–	–	–	格斗技能造成的伤害上升10%
格斗防御Lv1	自动技能	–	–	–	–	受到格斗攻击的伤害减少15%
回避Lv1	自动技能	–	–	–	–	回避率上升10%
回避Lv2	自动技能	–	–	–	–	回避率上升20%
幻觉	自动技能	–	–	–	–	攻击时附带“幻觉”状态（对一击就可击倒的敌人不会发动，对魔女不会发动）
底力	自动技能	–	–	–	–	随着自身HP的降低给予敌人的伤害上升
盗む	自动技能	–	–	–	–	攻击时一定几率盗取敌人的道具（对一击就可击倒的敌人不会发动，对魔女不会发动，进行多次连击时偷盗判定次数会增加）
精神系状态异常无效	自动技能	–	–	–	–	“狂化”、“攻击不能”、“幻觉”、“睡眠”的异常状态无效
吹き飞ばし无效	自动技能	–	–	–	–	受到吹飞攻击时不会被吹飞
アイテム防御	自动技能	–	–	–	–	“盗み”和“ソウルジェム纷失”效果无效化

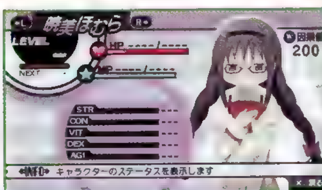
食物效果表

使用“食うかい？”技能可能出现的食物	回复效果
ROCKY	最大HP回复约20%
たい焼き	最大HP回复约100%
リンゴ	HP全回复+异常状态全恢复（包括战斗不能）
团子	最大的MP回复约20%
うんまい棒	感情值下降10

※所有食物的作用对象均为我方全体成员，除リンゴ外，其他食物对战斗不能的成员无效。食物的回复量均为不定值，随杏子的感情值增减发生变化，杏子的感情值越高，回复效果越好。

晓美ほむら

在晓美ほむら作为主角登场的篇章中，初期觉醒魔法是所有角色中最多的一名，也就意味着培养起来相对简单。晓美ほむら初期就可以使用倍速上升+时间停止的攻击组合手段，一个回合内完全无视敌人的攻击行动10次，即使是再强的魔女也耐不住被连续攻击，特别是在有强力输出角色在队的情况下，在魔女出手前就将其干掉也是常有的事。ほむら的弱点比较明显，自身基础能力偏低，且没有回复魔法，攻击技能也偏少，需要进一步培养来增加伤害输出。另外，ほむら的因果值是所有角色中最容易刷的，刷到4000以上单独挑战“谜の魔女结界”无任何压力。



魔法名称	魔法类型	蓄力时间	基础消耗MP值	属性	威力	效果
钝器	格斗	–	0	冲	26	攻击前方1格的敌人
钝器そして钝器	格斗	–	7	冲	65	攻击前方1格的敌人3次
危险物第四类	格斗	1回合	86	无	170	攻击前方十字范围内的敌人，范围大且无视障碍物
マジカルアロー	射击	–	2	突	26	释放附带贯通效果的魔法箭攻击前方直线4格内的敌人
大口径拳铳	射击	–	1	无	23	攻击前方直线上4格内的敌人
分队支援火器	射击	–	7	无	52	连续射击5次前方直线上4格内的敌人
时限爆弹	射击	–	10	无	50	向前方十字范围投掷手榴弹，无视障碍物
对战车兵器	射击	1回合	38	无	120	攻击前方大范围内的敌人，威力大
对舰ミサイル	射击	1回合	105	无	260	攻击前方大范围内的敌人，威力大
侵食する黑き翼	射击	1回合	200	无	380	攻击自身周围超大范围内的敌人，伤害大且无视障碍物
时间停止	辅助	1回合	89	无	0	5回合内所有敌人停止行动

魔法名称	魔法类型	蓄力时间	基础消耗MP值	属性	威力	效果
ディレイマイン	辅助	–	15	无	10	在前方1格内设置一个地雷，地雷爆炸附带冲属性，伤害大但要注意对自己人也有效，敌人被地雷炸死无法获得经验值
闪光手榴弹	辅助	–	40	无	0	向前方十字范围投掷附带“攻击不能”的手榴弹，无视障碍物
空间跳跃	辅助	1回合	50	无	0	快速转移到该层迷宫的其他地点（魔女战无效）
クロックダウン	辅助	–	30	无	0	对前方直线的敌人释放“钝足”异常攻击，持续时间9回合
クロックアップ	辅助	–	30	无	0	我方全员附加倍速效果，持续时间9回合
魔力コントロールLv1	自动技能	–	–	–	–	魔法消耗的MP下降5%
弱点解析Lv1	自动技能	–	–	–	–	会心一击率上升10%
钝足无效	自动技能	–	–	–	–	攻击附带“钝足”的异常状态
细心の注意	自动技能	–	–	–	–	不会受到会心一击
射击Lv1	自动技能	–	–	–	–	射击技能造成的伤害上升10%
射击抵抗Lv1	自动技能	–	–	–	–	受到射击攻击的伤害减少15%
格斗防御Lv1	自动技能	–	–	–	–	受到格斗攻击的伤害减少15%
精神系状态异常无效	自动技能	–	–	–	–	“狂化”、“攻击不能”、“幻觉”、“睡眠”的异常状态无效
ドレイン无效	自动技能	–	–	–	–	魔力吸收和体力吸收类攻击无效
盗む	自动技能	–	–	–	–	攻击时一定概率盗取敌人的道具

※所有Lv1和Lv2技能的效果都可以叠加。

全角色主线流程攻略

梦の中で逢った、ような……

（鹿目まどか篇）

まどか篇可以说是五人中最简单的，没有分支且不用打最终迷宫，只要一遍就可以完全通关。本篇可以使用的角色为マミ，ほむら和さやか，除了最终魔女战外，其余都没难度。要注意的是さやか变成魔法少女后有不少增加大量感情值的选项，想要打得轻松点就要尽量避免选感情值上升的选项。

鹿目まどか篇迷宫攻略

第一日迷宫——蔷薇园の魔女结界

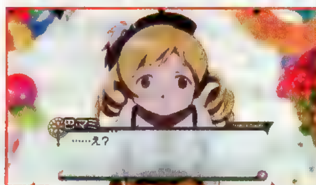
第一个魔女结界，走几步就会自动触发剧情，和动画版一样マミ学姐华丽登场。动画结束后与使魔战斗，直接使用初始技能很快就能打倒它。注意画面右上角的地图，地图上会显示敌人的位置和我方的攻击范围，以后使用魔法和攻击时都要先确定位置再发动。将第一层的使魔全灭后调查上方的大门就会出现选项。魔法系统会在打倒第一个使魔后开启，按下R键可以选择使用的魔法，マミ学姐的强力蓄力魔法可以一炮干掉两名使魔。

第三日迷宫——蔷薇园の魔女结界

傍晚进入第一日遇到的魔女结界中，依旧操作マミ学姐，对付普通使魔只需要使用初级魔法。迷宫一共有两层，具体结构会随机变化，使魔的数量很少，建议探索完再进入下一层。有时候地面上会有发光物体，靠近可以获得道具或能力强化点数，另外打倒使魔也会掉落，看到地图上显示的时候千万别漏拿了。通过第二层后可以来到魔女中心的房间内，本结界的魔女实力很弱，只会召唤使魔，它的血量在画面左上角显示，使魔尽量远距离消灭掉，以防止受到伤害过多灵核过快污染。注意魔女除了召唤使魔还会释放陷阱，看地图上的红点可以确认陷阱位置。靠近魔女后切换出最强的蓄力魔法，一炮能削减掉80%以上的血量。MP不够的话，拉开与BOSS和使魔的距离，通过不断移动来回复HP以及MP。注意该区域内有很多道具为，回复的同时可以顺便回收一下。将BOSS体力削减到一定值以下它会移动位置，如果在角落中的话更方便，堵上一炮即可解决。胜利后获得魔女之卵（グリ–フジ–ド），和原作一样一个卵可以净化数次灵核，不过第二次使用会降低净化量，在迷宫结束前可以选择是否使用净化，平时想要净化的话，打开菜单选择道具最下方的选项也可以即时净化。

第八日迷宫——お菓子の魔女

一开始魔女之卵未孵化，所以第一层和第二层不会有使魔出现，注意回收场景中的道具。来到第三层后触发剧情，魔女之卵开始孵化，这时就会有使魔出现了，实力要比第一个迷宫的高出很多，而且会有使用远距离攻击手段的使魔出现，观察地图上的位置第一时间消灭它们。进入第四层遭遇本次的魔女，它初期会频繁地召唤使魔，玩家可以一边绕道回收道具一边削减使魔数量，慢慢靠近它。一定回合后它会停止召唤，冲上去一个蓄力魔法解决它。将其击破后进入第二形态，同时マミ学姐牺牲。操作角色切换为ほむら，ほむら的魔法要比マミ多，推荐的战术为倍速魔法+时间停止。当魔女出现蓄力提示时（要蓄力数个回合才会发动），快速移动到地图上提示跳跃的地方移动到其他平台上，被蓄力击中会损失70%左右的HP。平台上会有使魔出现，移动后优先清理它们，用倍速魔法+时间停止，很容易直接秒杀它，HP保持在一半以上不会有危险。

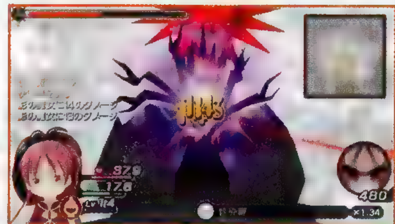


第十二日迷宫——ハコの魔女

这次直接与魔女对战，操作的角色为さやか。由于刚变成魔法少女，さやか的能力低魔法少，但相对的本次的魔女实力也很弱。魔女会释放精神污染状态，此时我方很可能无法解除，不用管它，先使用远距离技能清理掉使魔，然后对付BOSS。さやか的HP下降到50左右立刻用道具回复，一般不会出现危险，胜利后获得新的魔女之卵。

第二十一日迷宫——影の魔女

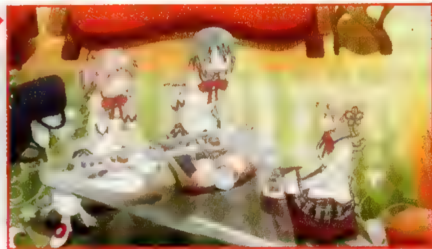
さやか的最终战斗（在原作中该场战斗结束后不久さやか就变成魔女了），也是目前难度最高的战斗，迷宫一共有四层。本关的难度在于さやか的能力低魔法少且威力不高，而且最麻烦的是さやか的感情值很高，灵核污染速度过快，一旦灵核被污染成黑色就无法使用消耗MP的任何魔法了。由于回复灵核污浊度的魔女之卵回复量有限，所以干脆不要管さやか的灵核污浊度，全黑后使用最弱的近距离攻击和敌人慢慢磨。使魔有两种，双手型的使魔特点在于每回合可以行动2次，包括攻击和移动，优先消灭它们；触手型使魔攻击的同时会让玩家后退一格。如果被击退到角落时，玩家向前移动又会被击退，这个时候可以空挥一刀或者同时按下□和×键来待机一回合，等敌人自动靠过来就可以解决死循环的问题。迷宫的结构比较大，地上如果出现道具千万不要错过，一般是回复药等消耗品。在第四层出口处消灭完所有使魔后可以利用反复移动来回复HP和MP，回复满后进入魔女之间。BOSS影之魔女的实力比较强劲，它会使用的攻击手段有两种，发射直线型的影子攻击道路上的所有目标，以及释放影子陷阱。前者可以根据蓄力前的攻击轨道来进行横向移动（方向键配合□键）躲在树背后回避攻击，后者在其发动前一回合地图上会有提示，根据地图上的位置进行躲避即可。使魔会不时出来干扰，玩家需要一边向魔女靠近一边清理使魔。当与魔女的距离接近到80%左右出触发剧情，杏子前来助阵，此时可以切换杏子作战了。杏子能力很强，靠近后一阵乱舞，很快就可以击破魔女。本迷宫通关后まどか篇通关，同时开启巴マミ篇。



あなたが側面にいてくれるなら（巴マミ篇）

出现条件：まどか篇通关

巴マミ篇最大的难点在于マミ自身灵核的污染率过快，稍微不注意灵核就会被完全污染。而偏偏本篇的主力就是マミ，因此在迷宫时要尽量速战速决。有足够多的“スペルブック”可以考虑让まどか学会净化灵核的魔法。如果走マミ灵核被污染路线的话，最终战无论胜败都可以看到结局（必须走到迷宫深处的魔女区域失败才行），因为まどか本身的能力就不高，本篇中不好培养，走这个路线的玩家建议还是以失败过关好了，没有事先刷过因果值的玩家想打过去基本是自虐。



巴マミ篇迷宫攻略

序章迷宫——お果子の魔女结界

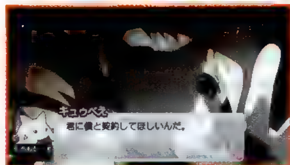
一来攻略的迷宫就是让マミ学姐断头的魔女结界，不过本次不会发生这样的情况。学姐的能力、等级和まどか篇一样，打起来不会太费力。使魔依旧是之前的两种，会远距离攻击的使魔有3格的攻击范围，使用マミ学姐的4格的远距离攻击优先消灭它。前两层迷宫没什么难点，注意回收道具。进入第三层敌人实力会增强，不过依旧不够看。魔女的打法和之前一样，将其第一形态击破后自动进入过去篇。

数年前（5）迷宫——银の魔女结界

マミ学姐变成魔法少女的第一场战斗。等级降为1，同时也只有一招近距离魔法，但敌人的强度也大幅削减。使魔只有一种，会使用蓄力攻击和附带迟钝效果的攻击，前者伤害高，后者会让玩家进入迟钝状态。マミ的攻击附带麻痹状态，一定几率可以让敌人数回合无法动弹。迷宫一共有两层，保持HP在50以上不会有危险，将第二层的所有使魔消灭后自动过关。

数年前（6）迷宫——银の魔女结界

和之前的迷宫一样，没什么难点，探索到第三层时会发现魔女，直接靠近它进行攻击，HP为0后自动发生剧情。



数年前（8）迷宫——ハコの魔女结界

只要将第一层所有的敌人全灭即可。由于学会了第一招远距离攻击技能，打起来难度不高，但注意敌人数量较多，还会释放精神污染状态。全灭所有使魔后根据玩家数年前剧情中提升的等级数，获得对应的全能力强化点数。

数月前（2）迷宫——蔷薇园の魔女结界

第一层没有敌人注意回收道具，第二层消灭所有的使魔自动过关。

第一日迷宫——お果子の魔女结界

回忆部分完成后再次回到序章的战斗，在マミ学姐要被断头的一瞬间まどか出现将其救下，之后开始攻略魔女第二形态。魔女的第二形态和まどか篇的打法类似，加上有マミ的最强蓄力魔法，因此难度反而更低。建议在平台上退到最后再使用蓄力攻击，MP不够的话切换远距离的攻击方式，无论在哪个位置都可以攻击到魔女。当魔女进入蓄力状态后快速转移平台，保持HP在150以上不会有太大的危险。まどか的能力很低，不到万不得已不要让她出场。胜利后可以得到魔女之卵，建议想要走非魔女化路线的玩家一定要净化マミ的灵核。

第十日迷宫——艺术の魔女结界

难度比较高的魔女结界，一共有两层。近距离攻击型使魔会使用吸血攻击，吸血量不高但攻击力很强；远距离攻击使魔的攻

击力不强但攻击附带幻觉状态，中了这种状态很容易毫无还手之力被虐杀，好在这种敌人的能力很弱，且攻击距离为3格，利用マミ的4格攻击魔法可以远距离击破它。本次的魔女除了会召唤使魔外，还会给自己附加反弹状态，并使用正面范围的拳击和自身周围的暗黑进行反击。附加反弹状态时不要攻击它；拳击时需要从侧面接近它；自身周围的攻击手段在发动前会有一回合的蓄力状态，根据地图上显示的攻击范围适当退开就可躲避。魔女每几个数回合会进行转移，有可能直接转移到自身周围，开始玩家可以一边清理使魔一边回收道具，如果魔女转移到自己旁边的话全力攻击即可。マミ是本战的主力，使用蓄力魔法要注意千万等其反弹状态刚刚消失后再发动。如果想走非魔女化路线的话，建议不要回收道具速战速决，避免灵核被过多污染。

第十二日迷宫——委员长の魔女结界

动画第十话中出现的魔女，直接与魔女对战不用走迷宫。战斗开始后先快速将路上的使魔清理掉，使魔的攻击力很高，建议后退到角落，由于场景只有一条直线因此可以避免被围攻。まどか等级够高的话，用她的远距离贯通攻击可以一次攻击到直线范围上4格以内的敌人。将使魔清理掉后慢慢向魔女方向移动，魔女会使用单体伤害在100左右的攻击。注意距离在4格的时候远距离狙击它，能够降低它技能的命中率。打几下或者靠近魔女后它会移动，此时不要急着追，一边回收道具一边前进，差不多到角落时选择跳跃点移动到高平台上，再快速接近魔女的头部攻击它（看地图上魔女所覆盖的范围）。这个位置攻击起来命中率会很高，且它只会使用手抓一种攻击方式进行反击，伤害在70～120之间，HP高于130就不会有太大的危险。胜利后マミ的感情值上升40，同时获得魔女的卵。

第十九日マミ魔女化路线或第二十日マミ魔女化路线

进入条件：1.在マミ的灵核完全污浊的情况下，这样マミ魔女化延迟路线1～3中任意一个或以上没选择的情况下进入第十九日魔女化路线；2.在マミ的灵核完全污浊的情况下，マミ魔女化延迟路线1～3全部选择的情况下进入第二十日魔女化路线。注：魔女化延迟路线分为为：1.第十五日夜选择まどか或杏子；2.第十七日昼选择杏子；3.第十七日夕选择さやか。

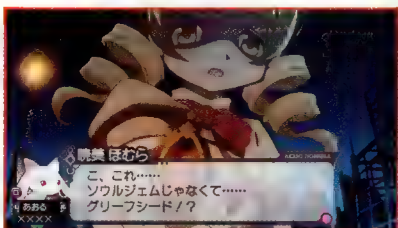
第十九日迷宫——银の魔女结界

和数年前（6）的迷宫一样，本次的魔女就是之前マミ没有战胜的魔女，不过以玩家现在的能力来说可以轻松过关。由于进入这个路线マミ的灵核已经被污染了，也就意味着只能使用最基础的近距离攻击，同时まどか也不会在队伍中，玩家只能操作マミ一人。不过好在敌人和之前一样弱，对玩家的伤害只有个位数。迷宫一共有四层，银の魔女除了会召唤使魔外还会使用正面大范围的攻击方式，不过伤害非常低，对玩家毫无威胁，比较讨厌的是召唤的使魔攻击附带顿足状态，优先清除使魔。将银の魔女体力削减到一半以下它会进入第二形态，第二形态会使用攻击正面直线上所有目标的蓄力攻击，攻击范围很广，伤害在150左右。这招的攻击对象无视敌我，因此反而可以利用这招一口气消灭其召唤出来的使魔。魔女持续数回合第二形态后又会变回第一形态，其间保持HP在150以上比较安全，胜利后得到魔女之卵。

使用最基本的远距离攻击很快就可以击破它。魔女除了会使用附带麻痹的攻击外，还会召唤大量的使魔，同时伪装在使魔身上，伪装时玩家不消灭其伪装的使魔是无法伤到它的。使魔的攻击比较弱，除了一招蓄力攻击伤害在100以上外，基本没什么威胁。看到使魔蹲下蓄力时快速狙击它，两次攻击就能消灭掉，胜利后获得魔女之卵。注意本战如果失败的话会直接出现结局。

第十九日迷宫或第二十日——おめかしの魔女

直接与变成魔女的マミ学姐战斗。根据玩家的路线不同，会在第十九日或第二十日两天内触发战斗，打法都是一样的。玩家操作的角色为まどか，本次魔女的能力非常弱，



第三十日迷宫——舞台装置の魔女

原作中魔女之夜出现的最强魔女，也是本篇的最终魔女，自然非常强力。迷宫一共有六层，玩家只能操作まどか一人，不过相对的，她的等级到此时也会提升起来。迷宫中一共会出现三种不同的使魔，除了回复使魔强度不大外，其他两种使魔分别会抽取玩家的MP以及使用附带毒状态的攻击。遇到复数使魔的时候最好能够将其拉到一条直线上逐个解决，回复道具尽量节约。进入第六层时很大几率一出来就会被数个使魔围攻，能力没到一定程度以上会被直接虐杀，建议进入该层前好好提升一下等级，把所有强化点给まどか加上，出门后立刻释放魔法先干掉一只使魔，削减数量增加安全系数。将这里的使魔全灭后不停地切换平台寻找通往最后的大门（大门只能从地图上确认位置），与最终魔女的对决和与之前果子魔女类似，玩家需要在平台上不停地切换位置来靠近魔女，而魔女会不时释放大范围的火球来攻击玩家，伤害在100以上。使魔比较麻烦，能不纠缠就尽量跑。靠近魔女时一定回合内它会召唤空中坠物，玩家如果三回合内不破坏的话平台地形会重置，玩家所在的位置也会变化。魔女的HP大概有3000以上，是否击破魔女结局都一样，老实说，没有刷过因果值的话，本战基本上是必败的，特别是在第一周目更是不可能成功。失败就存档重新开始下周目吧。只要能打出结局（注意要在见到魔女后失败或者击破它才会出现结局，迷宫中途失败是不会出现的）都可以开启ほむら篇。

マミ非魔女化路线

进入方法：第十九日进入“夕”时段的剧情前マミ的灵核未完全污浊。

第十九日迷宫——银の魔女结界

与魔女化路线不同的是，该路线さやか可以在迷宫中使用，虽然攻击力还是很低。笔者建议用さやか作为主力，将所有强化点全部用在她身上提升能力。使魔和魔女打法都类似，这里就不多说了，要注意使魔的能力要比魔女化路线强很多。另外就是在攻略魔女的时候，当其召唤出一堆使魔时抓住机会用マミ的最强蓄力魔法攻击，此时它的防御力会大幅下降，一炮能够打掉500以上的体力，击中两次的话就能过关了。

第三十日迷宫——舞台装置の魔女

与魔女化路线类似，不同之处为可以操作マミ学姐一起行动，迷宫同样是六层，具体打法可以参考魔女化路线的第三十日攻略。两个人一起难度要比魔女化路线低很多，如果マミ学姐当主力的话，まどか最好能学会魔法“天上の祈り”，这样能够极大的缓解マミ学姐灵核过快污染的情况。是否将魔女打倒都会出现结局并开启さやか篇，打倒的情况下可出现CG。

私が愿った、奇迹

（美树さやか篇）

出现条件：マミ篇以最终灵核未被污染的路线通关后开启

该篇中主要操作角色为さやか。和动画版一样，さやか是所有魔法少女中初期能力最弱的，而且感情值的初始值上升也很快，在迷宫中一旦不小心就会进入灵核污染状态。如果要走灵核未被污染路线的话，必须保证第十四日灵核找回来的时候，さやか的灵核不能达到完全污染状态（找回来的选项中有让さやか灵核污染的选项，必须把这个增加量也算在里面，最小的增加量大概为15%左右），否则是无法用魔女之卵净化的。如果走灵核污染路线的话，最好在第九日迷宫直接让さやか的灵核完全污染。无论走哪个路线，都不建议把培养重点放在さやか身上，可以着重培养杏子或まどか，后者尽早学会净化灵核的魔法对战斗非常有利。走さやか未魔女化路线是惟一可以开启杏子篇的方法，想要在ほむら篇看到最终完美结局的话可以优先完成这个结局。

美树さやか篇迷宫攻略

第一日迷宫——蔷薇园の魔女结界

没什么难点，只要将第一层的所有使魔全部消灭即可过关，ほむら的能力很低，优先让其升级。

第二日迷宫——委员长の魔女结界

比マミ篇还要简单，使魔和魔女的能力都大幅下降过，打法依旧。

第六日迷宫——ハコの魔女结界

与まどか篇的战斗一样，只不过需要先操作さやか先走两层迷宫，使魔会使用精神污染和人间不信两种异常状态，前者稍微有点麻烦，后者由于没有队友因此对我方无威胁。魔女依旧很弱，建议保持HP在50以上直接集中攻击魔女，在其逃走时快速将其逼入角落，快速干掉它以免灵核过多污浊，胜利后获得魔女之卵。

第九日迷宫——落书きの魔女结界

依旧很简单的迷宫，只要将第一层的使魔全灭即可过关。使魔会使用连续攻击，不过伤害都在个位数，但小心不要在密集的区域被围攻。击破使魔很容易掉落觉醒魔法的道具“スペルブック”。另外，行动速度要尽量快，避免さやか的灵核过快污浊。

未发现さやか的灵核路线

进入条件：在第十二日和第十三日不选择进入“お果子の魔女结界”所在地。

第十二日“夕”迷宫——落书きの魔女结界

无论选择哪一边都是一样的，操作まどか和ほむら将第一层的使魔全灭即可，由于大部分使魔都会掉落觉醒魔法的道具“スペルブック”，且两人感情值不高，可以探索完再全灭敌人，尽可能多地获得“スペルブック”快速觉醒まどか的净化魔法“天上の祈り”。

第十二日“夜”迷宫——落书きの魔女结界或艺术家の魔女结界

和之前一样，操作まどか和ほむら将第一层的使魔全灭即可。

第十三日“夜”迷宫——落书きの魔女结界

和前日完全一样，如果在本日还是选择该迷宫的话，过关后进入さやか灵核未发现路线。

发现さやか的灵核路线

进入条件：在第十二日和第十三日任意一天选择进入“お果子の魔女结界”的地点。

第十二日或第十三日迷宫——お果子の魔女结界

选择这个迷宫意味着走发现さやか灵核路线，和まどか篇一样的攻略方法，进入魔女所在区域后直接打该魔女的第二形态，有ほむら在场的情况下，利用觉醒倍速魔法和时间停止，一回合10次攻击对付魔女毫无压力，胜利后获得魔女之卵。如果是第十二日就进入该路线的话，会跳过第十三日的迷宫（注意显示是第十三日但实际已经跳入第十四日“朝”的选项）。

第十四日迷宫——人鱼の魔女结界

さやか变身为魔女后的最终迷宫，一共有六层，玩家可以使用的角色为まどか、ほむら以及杏子。建议使用杏子作为主力，她的初始魔法觉醒得最多且等级最高。需要注意的是到这里她的感情值会比较高，まどか作为辅助角色可以先将魔法“天上の祈り”觉醒，这样就不怕灵核过多污染了。同时习得该魔法也必定会学会她的回复魔法，平时就让杏子主攻，まどか作为后卫回复HP并净化灵核污染，基本不用担心MP的消耗。杏子可以先觉醒魔法盘上方的攻击魔法，魔法初期位置还可以学会攻击时一定概率偷取敌人道具的自动技能，学会后再使用连击数较高的魔法“铁碎鞭”，很大几率打倒敌人的同时还可以获得各种能力强化点数。除了车轮型的使魔远距离攻击较强外，其他使魔能力都很低，且不会附带任何异常状态。在最深处与变成魔女的さやか战斗，さやか会召唤大量的使魔，如果全部在一条直线上的话可以使用杏子的强力直线魔法，一招大概能够干掉魔女400以上的HP。接近魔女后使用一格距离的强力突击技，也能够削减掉其200以上的HP，魔女大概有1200左右的HP，近身攻击伤害大概在120左右，保持杏子的HP在150以上就不会有太大的危险。将魔女的HP削减到70%以下强制剧情，同时杏子脱离队伍（可出现CG，过关后开启ほむら篇）。

发现さやか的灵核且最终未被污染路线

进入条件：选择发现灵核路线后，さやか的灵核在进入第十六日迷宫前未达到污染状态（在迷宫中完全污染不会魔女化）。

第十六日迷宫——艺术家の魔女结界

さやか非魔女化的最终战斗，玩家可以操作的角色为さやか和杏子。因为剧情的关系，两人此时的感情值应该在200出头，灵核已经不太容易被污染了。建议本关使用杏子为主力，将さやか的回复魔法学会即可，其他全部用来强化杏子的能力并觉醒魔法。魔法盘上方有强力的低消耗单体攻击“魔女に与える铁槌”，中间有可以防止幻觉异常状态的魔法“精神系异常状态无效”，学会后对本次会召唤使用幻觉的魔女来说非常实用。使魔的强度要比まどか篇高很多，通过四层迷宫后，与魔女对决前先将杏子的MP回复满，打法则和まどか篇一样，靠近魔女后使用“魔女に与える铁槌”可以对其造成300左右的伤害，连续来个四五次就可以将其解决。被使魔包围的话用最基本的攻击，回复药和回复灵核污染的道具一般来说不会不够用。胜利后本篇结束，同时开放杏子篇。

发现さやか的灵核且最终被污染路线1

进入条件：选择发现灵核路线后，在さやか的灵核被污染的情况下并且在第十一日“昼”、第十五日“朝”不选择さやか的相关剧情（进入剧情后的任何选项都不影响）。

第十六日迷宫——艺术家の魔女结界

与未被污染路线不同的是，该迷宫由于さやか的灵核已经被污染，所以根本无法使用任何魔法，所有攻击手段只能靠杏子。强化方法依旧，可以参考未污染路线的打法。胜利后さやか直接魔女化，此时会与人鱼の魔女对决。玩家可以使用まどか、ほむら以及杏子，主力依旧是杏子，需要注意的是由于是连战，杏子的HP和MP不会回复，特别是MP很可能一开始就见底。最好的方法就是换杏子到后卫回复MP，等靠近魔女后使用倍速+时间停止，再切换回杏子快速攻击。魔女的强度与未发现灵核路线相当，将其HP削减到70%以下出现CG并结束战斗，完成后开启ほむら篇。

发现さやか的灵核且最终被污染路线2

进入条件：选择发现灵核路线后，さやか的灵核被污染的情况下并且在第十一日“昼”、第十五日“朝”选择さやか的相关剧情（进入剧情后的任何选项都不影响）。

第十六日迷宫——艺术家の魔女结界

和路线1的结果是完全一样的，打法也可以参考路线1，惟一不同的在于さやか魔女化前CG图少了几张，感情值上升的幅度要低些（其实到这里感情值基本没太大影响了）。另外，选择这几个选项有可能出现恶性BUG，在魔女化后出现画面自动休眠但还有背景音乐的情况，不建议玩家走这条路线。

残された最后の希望だったんだ

（佐仓杏子篇）

出现条件：さやか走发现灵核但最终未被污染的路线通关后开启

杏子篇可以使用的角色为杏子和ほむら，主力当然是杏子，强化她的能力很重要。杏子篇的分支是所有篇章中第二少的，只有两个结局。さやか和杏子在本篇中有很多提升感情值的选项，由于さやか从头到尾都不会出战，尽量提升她的感情值吧，这样过关还可以结算更多的感情能量。如果走杏子魔女化路线，强化点就留一部分给ほむら使用，如果走非魔女化路线要注意中途回避会提升感情值的选项。走魔女化路线需要注意选项中不会有直接提升杏子灵核污浊度的选项，必须在战斗中让其灵核完全污染。杏子的两条路线结局都一样，区别在于多打一个魔女（本篇仅有的魔女）。总体来说，杏子篇的攻略难度和路线复杂度都较低，仅次于まどか路线。

佐仓杏子篇迷宫攻略

第二日迷宫——落书きの魔女结界

很简单的迷宫，操作角色为杏子，只要靠近出口就会自动发生剧情。

数年前迷宫——ハコの魔女结界

操作杏子一人进入该迷宫，注意由于是回忆部分，杏子的等级为1，魔法也只有1个，还是稳步前进较好。通过迷宫第二层进入魔女战，和之前篇章里的应对方式一样，给予一定伤害后将其逼入角落里防止其逃跑，再进行击杀。

数年前迷宫——银の魔女结界

这次只要将第一层和第二层的使魔全部消灭干净即可过关。难度不大，注意回复即可。

数年前迷宫——银の魔女结界

迷宫一共有四层，通过后与魔女对决。打法和マミ篇类似，由于杏子的武器有2格距离，实际难度要比前者低。注意在魔女变身后保持距离以随时躲避它的蓄力攻击。胜利后会得到玩家从1级升级到目前当前级别数的所有能力强化点作为奖励。

第十六日迷宫——人鱼の魔女结界

攻击魔女几个回合就可以自动过关，别在之前死了就行。

第十七日迷宫——人鱼の魔女结界

迷宫一共有五层，只有杏子一人。到这里杏子的感情值应该非常高了，打起来很困难，保持HP在100以上稳步前进，到达第五层的出口处自动发生剧情，魔女会被ほむら抢先干掉。

佐仓杏子魔女化路线

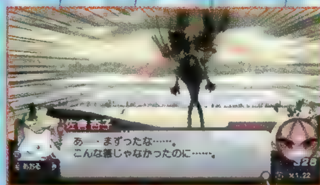
在第十七日的人鱼结界中，到达第五层出口前杏子的灵核被完全污染就会进入该路线

第十七日迷宫——武旦の魔女结界

注意两个迷宫是连在一起攻略的，剧情后直接进入该魔女结界，中途无法存档。操作的角色是ほむら，等级为25。这个迷宫很大，几乎都是以狭长的通道构成。先前留下的强化点数和“スペルブック”全部用在ほむら身上吧，中途多搜寻一点回复药。两种使魔一种会使用近距离攻击，伤害在40左右；另一种会使用直线的远距离魔法，伤害在50左右，两种使魔都没有异常状态攻击手段，时刻保持HP在150以上不会有太大的危险。通过四层迷宫后与魔女化的杏子对决，这个魔女最大的特点在于分身，分身后两个非本体魔女和本体一样会使用远距离的大范围蓄力攻击，注意看地图上显示的攻击范围，被击中起码有100出头的伤害。鉴别本体的方法为看枪的颜色，分身的枪的颜色是灰色，本体则是彩色的。倍速魔法加时间停止依旧是最好用的战术（时间停止状态下魔女是彩色的，分身是灰色的），推荐直接攻击本体，不要管分身，3次倍速加时间停止可以直接干掉它。无论走杏子的哪条路线，结局都是一样的。

佐仓杏子非魔女化路线

在第十七日迷宫找到第五层的出口前，杏子的灵核没有被完全污染即可进入这个结局，结局和流程同杏子魔女化路线。



运命はきっと変えられる

（晓美ほむら篇）

出现条件：1.マミ篇达成マミ魔女化结局通关后开启（第十九日和第二十日魔女化都可）；2.さやか篇以未发现灵核，或发现灵核并被污染的路线通关后开启；3.杏子篇以任意结局通关后开启

ほむら篇的出现条件要求不高，但结局分支却是所有人当中最多的一个，一共有四种不同的结局，其中以动画版结局分支最多。该篇章中，主力推荐培养ほむら，她自身的初期能力很高，且灵核污染速度很慢（无论感情值多高都比其他角色上升慢）。但初期的攻击手段比较少，可以走魔法盘上方的路线来快速习得一些低消耗的远距离攻击魔法。本篇中まどか是无法参战的，其他角色灵核的污染只能靠魔女之卵回复。另外，本篇有所有人生存的结局，但需要先完成杏子篇才有可能达成。

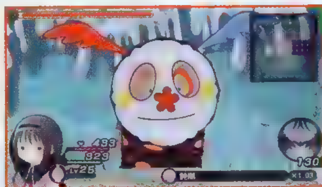
晓美ほむら篇迷宫攻略

第二日迷宫——蔷薇园の魔女结界

无论第一日选择“キュゥべえを击つ”或“キュゥべえを捕まえる”都和其他篇的打法没有任何区别。操作的角色为ほむら，初期等级就有25级之高，非常简单，注意MP的消耗。

第七日迷宫——お果子の魔女结界

这里是决定マミ是否存活的迷宫，建议玩家在进入前保存一下进度。无论选择是否让マミ存活，都只能操作ほむら一人，在迷宫中探索时仔细搜索，多拿一点觉醒魔法的道具“スペルブック”。另外在进入魔女战前一定要回复满MP，这样进入战斗后使用倍速+时间停止，4次时间停止差不多能够将其HP削减到70%左右，接下来在平台之间与其打游击战很快就能胜利。



第十一日迷宫——ハコの魔女结界

这里可以操作的角色为マミ、ほむら和さやか，如果さやか未契约或マミ死亡的话两人不会参战。主力角色依旧为マミ和ほむら，敌人的整体实力变强，注意它们的异常状态。魔女在主动靠近后损失一定血量就会不停地往回跑并召唤使魔，建议玩家在其靠近时使用时间停止，然后换マミ出来释放强力的蓄力魔法一举干掉它。

第十四日迷宫——落书の魔女结界

无论さやか是否契约本日都会进入该迷宫，如果是さやか未契约状态进入的话，杏子会加入队伍。该迷宫一直打到第三层即可触发剧情，没有魔女。这个迷宫比较重要，使魔虽然很强但打死它们会掉“スペルブック”，多打一些对今后的战斗帮助很大。

第十七日或第二十三日迷宫——影の魔女结界

进入さやか契约状态第十七日会进入该迷宫，操作角色依旧为ほむら一人。敌人的数量、地图的范围都大幅上升，不要过多与敌人纠缠，尽量提升ほむら的能力。与魔女的对决要比さやか篇轻松很多，多利用全员倍速状态的魔法快速接近魔女。如果さやか未契约的话，需要在不选择杏子结局路线一和二的情况下在第二十一日“昼”选择杏子，那么在第二十三日才可以进入，攻略方法不变。

第二十五日或第二十六日迷宫——人鱼の魔女结界

さやか没有回避魔女化，选择对マミ和杏子隐瞒真相后会在二十五日进入该场战斗（マミ未存活的情况下就只有杏子一人，以下同）。可以使用ほむら、マミ和杏子，对手是魔女化的さやか。魔女除了会用原本的招式以外，还会召唤大量的车轮攻击正前方范围，注意观察地图，在攻击轨迹的空隙处躲避。可以让ほむら给全员附加倍速魔法，然后快速接近魔女，时间停止后切换マミ和杏子用大威力蓄力魔法秒杀之。从正面突破的话一定要用加速+停止魔法，不然很容易被蜂拥而至的使魔包围，期间注意保持HP在200以上。如果选择告诉两人真相，那么在二十六日进入需要先突破四层迷宫才会与魔女对决（告诉真相才是动画版的原内容，注意这个路线突破迷宫的只有ほむら一人，如果选择“2人の成り行きを、影から见守る”的情况下，杏子会在魔女战中加入，但整体难度要比二十五日高）。

动画版结局路线

进入方法：1.さやか未契约的情况下，走マミ生存路线触发（最终战成员为ほむら、マミ、杏子）；2.さやか契约的情况下，さやか回避魔女化（需要先通关杏子篇），并且マミ死亡的情况下触发（最终战成员为ほむら、さやか、杏子）；3.さやか契约的情况下魔女化，第二十五日“夕”选择“佐仓杏子、巴マミに真实を隐し魔女を倒す”或“佐仓杏子に真实を隐し魔女を倒す”后触发（最终战成员为ほむら、マミ、杏子，マミ是否存活不影响结局，非存活状态下无法参战）；4.さやか契约的情况下魔女化，先在第二十五日“夕”选择“佐仓杏子、巴マミに真实を告げる”或“佐仓杏子に真实を告げる”，再在第二十六日“昼”选择“2人の成り行きを、影から见守る”后触发（最终战成员同方法3）。

第二十九日迷宫——舞台装置の魔女结界

由于本篇最少都有两人参战，所以难度要比其他路线都低一些。迷宫中的难点依旧在于第六层一开始就会被围攻，注意集中火力先干掉一只使魔突出重围。魔女的攻击方式和其他篇一样，无论哪个路线ほむら都会在队，重点强化她。依旧利用倍速+时间停止，这样可以连续攻击8～9次，能力不差的话来个4～5次就可结束战斗。接近魔女前尽量不要消耗ほむら过多的MP，使用替换前、后卫成员的方法来交替回复。

四人存活路线

进入方法：走マミ存活的路线，然后在第二十二日“夕”选择“杏子と共に美樹さやかを探す”回避魔女化后进入。

第二十九日迷宫——舞台装置の魔女结界

最终为マミ、ほむら、さやか和杏子四人进行最终战，打法依旧，但难度相对要提升许多。注意该路线的选项必须在通关杏子篇后才会出现。

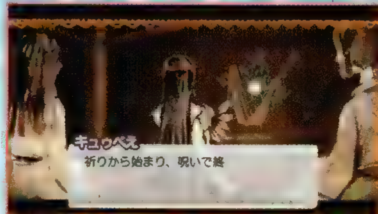
ほむら牺牲结局

进入方法：1.さやか契约的情况下魔女化，先在第二十五日“夕”选择“佐仓杏子、巴マミに真実を告げる”或“佐仓杏子に真実を告げる”，再在第二十六日“昼”选择“先回りして美樹さやかだった魔女を倒す”后触发；2.マミ死亡并且さやか未契约的情况下，在第十七日“朝”的选项中未选择杏子结局路线一（“そうかい！それじゃ、あたしはとっとと逃げさせてもらうよ！”后选择“はげます”QB选项触发），或在18日“夕”的选项中未选择杏子结局路线二（“目的を逐げるためにはどんな犧牲が出たって构わない”后选择“つき放す”QB选项触发）后触发

第二十九日迷宫——舞台装置の魔女结界

这个结局的难度非常大，选择该路线杏子会离队，マミ存活的情况下也会自尽，最终战只有ほむら一人参战，能力没有到一定程度时不建议挑战。而且该路线下ほむら的感情值很高，虽然说有很多净化灵核的魔女之卵可以用，但依旧很危险。对魔女的战法大体还是倍速状态+时间停止，然后使用多次连击的分队支援火器猛攻魔女快速消灭她，时间拖久了对我方非常不利。

杏子和ほむら共同生存结局



进入条件：マミ死亡并且さやか未契约的情况下，在第十七日“朝”选择杏子结局路线一（“そうかい！それじゃ、あたしはとっとと逃げさせてもらうよ！”后选择“はげます”QB选项触发），在18日“夕”选择杏子结局路线二（“目的を逐げるためにはどんな犧牲が出たって构わない”后选择“つき放す”QB选项触发）后触发（注意路线一加二的QB选项必须触发）

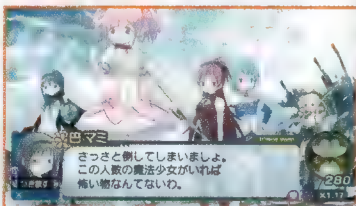
第二十九日迷宫——舞台装置の魔女结界

最终参战成员为杏子和ほむら，难度要比ほむら单挑简单一点。走这个路线杏子虽然初期等级高，但中途没有升级的机会，主力依旧是ほむら。通过后会看到三人同时生存的结局。

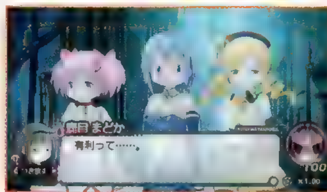
番外篇

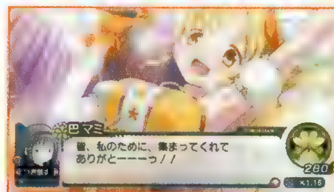
出现条件：五名角色以任意结局各通关一次后开启

番外篇可以使用全部五位魔法少女，只有“お果子の魔女结界”和“舞台装置の魔女结界”两个关卡需要攻略，无分支流程也相对较短。



五人加入时等级和能力都是各自篇中最高的，即使是玩家全部选择感情值上升的选项，五人轮番上阵也不用担心灵核被污染的情况发生。看过原作的玩家会发现，番外篇其实是对本篇的一个补完，在ほむら的





帮助下，マミ成为了流行歌手、さやか和青梅竹马的上条君成为了恋人、杏子与さやか成为了朋友。可以说是五人同心协力作战的一个相对完美的结局。

文 盲先知

“《冬宫》系列”的新作再次登陆PSP平台。本作《威尔姆·扎基尔与暗之仪式》并未使用数字延续系列名称，而是用了“哥特”这一词作为标题。这个充满黑暗、神秘和硬核风格的词确实形容了整个游戏的风格，游戏的难度非常高，而且刻意避免了亲和玩家的设计思路，十余个大型迷宫的内容相当丰富。如果你是古典硬派RPG的死忠，而且有大量的时间和极好的耐心，那就和笔者一起了解一下这款哥特式作品吧。

RPG
角色扮演·迷宫探索

冬宫哥特 沃尔姆·扎基尔与暗之仪式

Starfish	日版	2012年5月24日	1人
6090日元		推荐玩家年龄：12岁以上	

系统解说

按键操作

按键操作可以在游戏中按下START键，打开主菜单后在操作说明一项下查看，也可以在システム一项的キーコンフィグ下改变。

探索操作	
方向键	角色移动和转向
○	前进/开门
×	队伍菜单
□	迷宫地图（有使用限制）
△	调查/对话/开门
L/R	左右平移
START	打开系统菜单
SELECT	截图
L+R+START	重启游戏
菜单操作	
○	确定
×	取消
△	查看道具、人物详情
L/R	切换人物
方向键	移动光标
SELECT	截图
战斗操作	
方向键	选择指令
○	确定
×	取消
□	我方全体物理攻击随机目标
△	查看敌人状态
R	重复上回合的指令
L	以指定顺序行动
SELECT	截图

城镇设施

城镇是玩家进行补给和休息的重要场所，イシュマグ王国是我们活动的据点，大部分功能都要在这里实现。在城镇各处与NPC对话可以触发一些事件，随着游戏的进行，也会在不同的场所遇到事件，很多时候会无提示强制队伍进入战斗，即使从迷宫中回城了也要注意存盘。

设施	作用
酒场	编辑队伍和整理道具的场所，在城中时，司教只能在这里鉴定物品
宿屋	住宿和炼金。队员必须住宿才能升级，一次只能升1级。本作中，最便宜的住所马小屋只能用来升级，无法回复，想要一次回复全部MP必须选择最贵的房间住宿。另外，本作中即使最高级的房间也无法保证升级时属性不下降
商店	买卖道具的场所，也可以鉴定或修理；另外，可以付费将道具置入仓库中
寺院	可以花费GP来复活、治疗、解除异常状态或找回团灭队员的尸体。需要注意本作中复活失败的几率有明显上升
皇宫	查看各种图鉴
训练场	管理角色相关的内容，如新建、删除、转职等。本作取消了寺院中用钱换取经验的功能，取而代之的是在新建角色或给角色转职时可以一次性投资GP转化为角色经验，过期不候。另外，初期可以和这里的士兵战斗来练级

调和与炼金

在城镇的宿屋中，玩家可以在炼金仓库里让炼金术师进行炼金。要注意的是，每次让任意角色进入炼金仓库都要花费一定金钱，即使玩家没带炼金术士来、什么都没做也不会退款，而且如果炼金时发生事故（随机出现）还会扣除所有金钱作为惩罚，所以在进行炼金之前最好先存盘以防万一。炼金仓库的菜单有几个选项。“锻冶”可以将迷宫中获得的各种素材合成到装备上，从而给装备附加上一些属性，其中包括增加攻击力、增加抵抗、增加异常状态、增加属性攻击/防御、解除各种限制等。每个素材都有一个“炼度”值，给装备附加属性会消耗炼度，也就是素材的炼度越高，能给装备附加的效果就越好、越多，炼金术士的能力可以给素材的炼度提供加成，以获得更好的效果。不过本作中最强的武器无法进行锻冶。“炼金”可以将两个素材炼成道具，可炼成的道具数量很少，大多为显示敌人、显示乱数等迷宫用道具。在炼金之外，本作加入了草药的调和，只要有草药师，就可以在城镇或迷宫中将草药素材调和为回复道具。文后列出所有调和与炼金的配方。

角色能力

要战胜敌人，先要了解自己，RPG中对于角色的培养一向是重中之重，在本作中由于战斗难度高，角色不强的话很容易就会全军覆没。每个角色可定制的参数很多，如种族、职业、特技等，玩家可以按照自己的喜好或是游戏需要来搭配出各种不同风格的角色。不同种族的初期数值和基础属性成长率不同，一些种族还有特殊技能；不同的职业带来完全不同的战斗职责；而特技则可以对角色的能力取长补短或强强联合，进一步增加了可搭配的选择。像是精灵的信仰和知惠都比较高，适合作为法术系职业，而龙人的腕力、体力都较高，作为前排战士系的角色就很合适。本作中加强了基础属性（腕力、知惠、信仰）的作用，这些数值将会影响角色的物理攻击力或咒文威力，虽然其上限依然只有十几二十多点，但是少一点就会差不少效果。另外一个影响角色能力的关键值是角色的等级，绝大部分技能的算法都是根据角色的等级数字来提高伤害或效果，角色等级高才是硬实力。游戏中的等级上限根据职业不同而有偏差，但是基本在10000级以上。游戏中的经验获得相当慢，升级还必须在旅馆里睡觉（每睡1次只能升1级），所以想培养一个角色是非常非常漫长的，一定要有足够的耐心和时间。

1.角色的描述、名字和昵称，玩家可自由输入，对游戏流程无影响。

2.角色的等级，后期等级的数字会非常大，一些敌人的攻击也会直接影响等级数字。

3.角色的种族。影响角色属性的基础值以及成长，有些种族还有特殊技能。

4.性别。分为男、女和“？”。神女职业只有女和“？”可以使用。有一些装备和道具也会限定性别才能使用。

5.年龄。低年龄角色初始的属性略少，但是属性成长率高；高年龄角色初始属性略高，但是升级时属性成长几率低。当角色年龄接近种族上限时会衰老，各方面能力非常容易降低，同时高龄角色有一定几率直接死亡消失。

6.性格。决定了组队的条件，性格为善和恶的角色之间不能组队，中立则可以随意组队。一些职业有性格限制，不过后期可以转换角色性格，使得原本无法组队的职业也能同时存在于队伍中。

7.角色的职业。

8.EP，角色的经验值。

9.当前HP和HP上限，HP随角色等级提高而提高，提高幅度受职业修正和体力修正。如果降到0角色就会死亡，需要用咒文或者到教会复活。

10.AC，角色的防御力，越低越好。AC并不减少角色所受的伤害，而是降低角色被攻击所命中的几率。在中期开始角色的AC就会降至负数了。

11.角色的状态、死亡次数和打倒敌人的次数。

12.GP，金钱。每个角色身上的金钱和物品都是属于该角色自己的，在消费时，有时需要选择“お金を山分け”将角色身上的钱平均分给每个角色，或“お金を集める”将所有角色身上的钱集中到一人身上来调整众角色身上的金钱。

13.腕力，基本属性，影响攻击时的命中率和物理攻击的威力。

14.知惠，基本属性，影响魔术师和炼金术咒文的领悟速度以及这些咒文的威力。

15.信仰，基本属性，影响僧侣咒文的领悟速度以及这些咒文的威力。

16.体力，基本属性，影响最大HP。体力低的角色，复活时出事故的几率会比较高。

17.敏捷，基本属性，影响战斗中的行动顺序和盗贼技能的成功率。

18.幸运，基本属性，影响盗贼技能的成功率和一些几率的判定。

自定义游戏选项

在进入游戏时，玩家可以选择将游戏安装到记忆棒，以提高游戏的读盘速度，不过游戏中读取资料并不算频繁。另外和前作一样，本作里也可以由玩家自由导入角色的头像、半身像和音乐。头像的大小是48×48像素，半身像的大小则是272×272像素，格式支持BMP和PNG格式，使用PNG格式就可以支持半透明。玩家将图片放在记忆棒的PICTURE文件夹里，然后在游戏的菜单中选择フェイスロ-ド和スタイルロ-ド，就可以把图片存至游戏中，然后再到训练所建立角色，就能使用这些图片了。音乐文件支持44KHz的WAV与MP3格式，玩家可以将自己挑选的音乐放在记忆棒的MUSIC文件夹里，再到游戏中菜单里选择サウンド ロ-ド即可替换。

职业

丰富的职业一直是“《冬宫》系列”的一大玩点，本作中一共16个职业，删除了之前的“使用人”，但是加入了与其定位几乎一致的“草药师”。16种职业中，战士、魔术师、僧侣、盗贼、炼金术师和草药师都有自己专长的方面，而其他职业都是有着多种特色的复合职业，如司教可以使用魔术师和僧侣两方的咒文。不过这些职业从设计上并无明显的强弱之分，没有任何一种职业能够完全代替其他职业的位置。职业的特色体现于其自身的职业能力（スキル）和高阶能力（ハイマスタ-或サマ-），这些技能多为被动生效，而且其效果根据角色等级的提高而增强，像是提高成功率、提高命中率、提高攻击力等。职业能力在建立角色时即可使用，如盗贼可以偷盗、神女可以灵体攻击等；高阶能力则需要将角色培养至一定等级，如忍者在36级时就会掌握“暗讨ち”技能，使得空手攻击时射程无限。

游戏中的角色可以转职，只要该角色的基础属性达到了转职所需的数值，且角色的性格、性别合适就可以在训练所中转职。普通的职业需要的条件比较简单，而像忍者这些高阶职业则需要较高的属性点数才可以转。转职之后，角色等级会降为1，基础属性也会降为种族初期值，但是当前HP最大值和已经领悟到的所有咒文都可以继续使用，可惜职业能力和高级能力不会继承。从这里可以分析出，转职的源职业适合为战士这样HP较高的职业，或者是僧侣、魔术师这样可以学到咒文的职业；而盗贼、狩人这样HP成长不高、又没有咒文可以继承的职业非常不适合作为转职源职业。玩家可以让想转成盗贼、魔术师的角色先练战士，待提高HP之后再换成“贫血”职业练，或是先做司教、魔术师等可以学到咒文的职业，再转成物理攻击职业，这样既可以使用物理攻击，在关键时刻也能用魔法解决问题。

之所以提到HP，是因为HP数值在游戏中的作用非常重要。由于由于游戏中的防御机制都是“命中率”型，所以角色在被攻击时大多数情况都是“要么没被打要么全额伤害”，如果角色HP很少，即使AC再低，也有被秒杀的危险，咒文和特殊攻击也是如此，所以建议在培养角色时要多考虑角色的HP数字，尤其是精灵、仙灵这些体力值很低的种族。除了HP、等级和基础属性外，游戏后期各种特殊攻击的抵抗率也是非常重要的，由于后期怪物经常是普通攻击附带高几率首切、石化等秒杀特性，或是直接使用群体特殊攻击技能，如果没有过得去的抗性，基本在迷宫里

活不过半层。另外盗贼技能和僧侣咒文也是队伍中必不可少的，游戏中一大部分道具的来源是开宝箱，而绝大部分宝箱上都附有非常狠毒的陷阱，前期都会经常出现中一个陷阱全队直接被消灭的悲剧，所以盗贼技能来鉴定、解除陷阱是必不可少的。而游戏从第一个迷宫开始就有大量的异常状态攻击，这里强烈推荐队伍中有两个以上可以使用僧侣咒文的角色，便于互相解除无法自然恢复的异常状态，避免单个僧侣被石化就不得不回城的窘境。另外，由于本作中限制玩家查看地图，所以能够在迷宫中随意移动的魔术师咒文“ティオメンテ”是能够节省玩家大量时间、避免队伍遭遇过多意外的法宝，同样强烈推荐队伍中有可以使用该咒文的角色。另外，本作中的EX技能改为全职业通用，只有个别职业有自己特有的EX技能可供选择。下面就为大家介绍每个职业的数据和特点。

战士 Fighter

转职条件：腕力12
基本能力：无
高阶能力：物理攻击UP（根据等级提高物理攻击力，最高324.3%）。

HP和物理攻击力很高的前卫职业，没有任何特殊的能力，所有攻击输出几乎都是物理攻击，由于不少敌人有物理攻击无效的特性，所以如果单纯培养战士的话适应范围就略窄。培养时建议以咒文职业作为转职源，在领悟了所有咒文之后再转职为战士，既不会影响战士的能力，又为其增加了应付特殊情况的能力。通过炼金给武器附加属性攻击、特殊攻击或解除各种限制也都能让战士得到更好的发挥。要注意的是，战士的最强装备为男性专用。

魔术师 Mage

转职条件：知惠12
基本能力：魔术师咒文（能够随着等级提高领悟到魔术师咒文）。
高阶能力：魔术师咒文UP+1（根据等级提高当本职业咒文的攻击力，最高737.6%）。

传统的魔法型职业，可以领悟到魔术师单系的咒文，包括了大部分攻击性魔法和一些特殊攻击、辅助型魔法。“《冬宫》系列”中里没有MP的概念，和传统RPG一样，咒文（也就是魔法）分为不同的等级，每个等级的咒文共享有限的使用次数，用完后需要回城睡觉或使用道具才能补充，玩惯了消耗MP使用魔法系统的玩家会觉得限制很大。虽然魔术师可以使用多种属性的攻击，但是遇到后期对魔法抗性高的敌人会很头疼，把某级魔法的次数全部用完也未命中一次的情况相当常见，需要用EX技能或其他职业的配合。魔术师是游戏中最脆弱的职业，HP成长低，AC也高，即使放在后排也需要照顾。由于转职后能够保留之前领悟的咒文，加上魔术师本身领悟咒文的速度比较快，所以它很适合作为转职的源职业，练好后转为其他职业，不仅能够用咒文对战斗进行辅助，一些在地图上使用的咒文也对探索很有帮助。本作中削弱了“精灵契约”等技能，也弱化了魔印、杖等装备，魔术师初期的威力要比前作略弱。要注意的是，本作中咒文的威力和角色的知惠挂钩，在选择种族时要注意。

僧侣 Priest

转职条件：信仰12、性格善或恶
基本能力：僧侣咒文（能够随着等级提高领悟到僧侣咒文）。驱散恶灵（ディスペル技能，一定几率直接消灭1名不死生物敌人，无经验获得）。灵体攻击（用任何武器都能对灵体系敌人造成伤害）。
高阶能力：僧侣咒文UP+1（增加僧侣咒文的效果，最高1261.9%）。御魂解放（ディスペル目标变为全体敌人，并且能获得经验值）。
EX技能：绝对防壁

有一定防御能力的治疗、辅助职业，由于HP较高，AC也比较低，可以在前排作为肉盾使用。僧侣和物理攻击职业一样，攻击次数随等级提升，可以在辅助之余有一定的物理攻击能力，即使不转职也很好用。基本能力的驱散对付不死、灵类敌人非常好用，尤其习得高阶能力之后可以说是这类敌人的克星。由于初、中期我方的特殊攻击抵抗能力较弱，可能会频繁需要使用僧侣咒文来解除各种异常状态。

盗贼 Thief

转职条件：敏捷12、幸运12、性格中立或恶
基本能力：盗贼技能+1（能够发现秘道，判别并解除陷阱，比普通盗贼技能成功几率高）。
高阶能力：物理攻击UP（提高物理攻击力，最高264.0%）。装备解除（将敌人的装备卸下，不仅能降低敌人的能力，还能把装备偷过来）。偷盗（盗む技能，偷窃敌人携带的物品或卸下的装备）。
EX技能：偷盗转移（盗み渡し，盗贼身上放不下偷来的装备时，会自动转交给队友）。

拜各种强力机关陷阱所赐，盗贼成为了队伍不能缺少的职业。虽然其他职业也有盗贼技能的基本能力，但是其成功率却没有盗贼本身来得高。在中后期一个陷阱就是全团人命的情况下，笔者个人感觉还是盗贼本身来处理这些问题更为安全。另外，后期怪物身上常带有各种稀有道具，让盗贼来缴械并偷盗过来是道具的一大来源。本作中削弱了盗贼感知秘道的能力，更多的时候还是需要玩家自己猜。在怪物图鉴中可以看到每种怪物身上可能会携带的道具。

炼金术师 Alchemist

转职条件：知惠12、幸运12
基本能力：炼金术咒文（能够随着等级提高领悟到炼金术咒文）。锻冶（通过素材强化装备）。炼金（组合素材做成道具）。
高阶能力：炼金咒文UP+1（大幅提高咒文ゼオナダル的威力）。分解（将已炼成的矿石、武器分解）。高纯度合成（随着等级提高炼度，最高2844）。
EX技能：百识

炼金术师的战斗能力不算强，不过他能在城镇中进行锻冶，锻冶通过素材可以够强化装备，为装备附加属性或特殊攻击，而且可以解除装备的一些限制，如性别限制、双手限制、种族限制等，可以打造出非常强力的装备来。所以即使玩家不喜欢炼金术师的作战风格，也需要练一个为后期强化装备做准备。炼金术咒文大多为辅助咒文或是异常状态攻击咒文，虽然直接造成伤害的能力不强，但是能够提升队友或是削弱敌人。惟一有直接伤害的咒文是高级的ゼオナダル，根据本场战斗中释放过的魔法数量来造成必定命中的无属性伤害，时间长的战斗里能造成不菲的伤害。

草药师 Rhizotomist

转职条件：信仰12、体力12
基本能力：应急手当（在回合结束时自动使用回复道具）。草药学（使用道具“魔法のハーブ”回复队伍的魔法使用次数、EX技能次数和其他一些技能次数）。特殊抵抗UP（根据等级提高本人的特殊抵抗率，最高50.0%）。
高阶能力：物理攻击UP（根据等级提高物理攻击力，最高244.6%）。秘药的知识（提高“魔法のハーブ”的效果）。
EX技能：百识

草药师基本为前作"使用人"的翻版，只是一些技能换了名字，并且加入了调和药品的能力。虽然草药师有一定的物理攻击能力，但是其真正的价值在于使用各种道具来提高队伍的续航能力。回合结束自动使用回血道具能够帮助队伍节省僧侣咒文和回合数，而用魔法草药来回复MP则可以进一步提高队伍继续作战、探索的能力。目前还不清楚本作是否存在能够无限使用道具的加护，如果有的话配合草药师的能力就能做到无限续航。

司教 Bishop

转职条件：知惠15、信仰15、性格善或恶
基本能力：魔术师咒文、僧侣咒文、驱散恶灵、鉴定（能够识别未鉴定的物品）。
高阶能力：魔术师咒文UP（最高562.4%）、僧侣咒文UP（最高843.6%）

中级职业。结合了僧侣和魔术师两方咒文的施法者，最大的长处是可以鉴定物品。由于游戏中几乎所有物品在获得时都是未鉴定状态，所以司教的鉴定能力不仅能够节省大量鉴定资金，还能让装备在迷宫中现得现用。鉴定的成功率和等级有关，有时会提示失败，多尝试几次说不定还是会成功的。不过需要注意的是，司教虽然掌握两种咒文，但是其最高威力只有原职业的2/3左右，要发挥威力还需要知惠、信仰的两方面培养，而且咒文习得速度慢，需要更高的等级才能领悟咒文。

狩人 Ranger

转职条件：腕力12、知惠12、敏捷15、性格中立或恶
基本能力：速攻（回合开始时最先攻击，和咒文一样有使用次数限制）、追击（装备弓或某些武器时，在回合结束时自动攻击1名具有异常状态的敌人）、盗贼技能。
高阶能力：物理攻击UP、扫射追击（追击能力的效果扩大至敌全体）。

结合了战士和盗贼特色的远程攻击职业，狩人的战术地位很高，有强力全体攻击时可以使用速攻能力在回合一开始就秒杀敌人全体节省时间，而追击和扫射追击也能在自身行动之外造成大量额外伤害。狩人在本作中有两个亮点：一是游戏中有很多属性优秀的弓，尤其是命中较高，使得这个职业的伤害输出相对比较稳定；二是由炼金术师转职为狩人时，狩人会完全继承炼金术师的咒文使用次数，将炼金术师练到21级后7级魔法就可以使用9次，转职为狩人后可以全部保留。由于炼金咒文多为效果型，即使没有威力加成也能发挥其作用，所以一个继承了全部炼金咒文的狩人能给玩家带来很多战术上的便利。

斗士 Gladiator

转职条件：腕力15、体力12、敏捷12、性格善或中立
基本能力：AC低下（随着等级提高降低AC，每3级-1）、连击（有50%几率连续攻击，最多发动3次）、强击（クリーンヒット，连击第3次时有一定几率发动的大伤害攻击，降低对手的各种耐性）。
高阶能力：物理攻击UP（最高222.2%）。
斗争本能（随着等级上升，发动强击的几率上升，最高100.0%）。

中级职业。由于本作中减少了盗贼能偷到的装备，且无法选择魔人种族，加上连击和强击被一定程度上虚弱，所以斗士在本作中并不出彩。由于AC低下技能对防具的穿着有要求，所以即使斗士的AC较低，也很难提高对特殊攻击的抗性，使得其在后期的生存能力堪忧。不过强击是游戏中惟一能降低敌人召唤耐性的途径，包括BOSS级敌人也不例外。通过强击降低BOSS的召唤耐性，加上非常非常好的运气，能够让召唤师与BOSS级敌人建立契约并控制。

游乐者 Bard

转职条件：知惠10、信仰10、体力12、幸运15、性格善或中立
基本能力：魔术师咒文、盗贼技能、塔罗牌（タロット，可以使用塔罗牌）、乐器演奏（能够演奏乐器，代替一些咒文的效果）。
高阶能力：物理攻击UP（最高226.9%）。
命运改变（抽牌的成功率修正值降低）。

中级职业。游乐者是一个靠运气吃饭的职业，抽牌技能可以抽塔罗牌，根据牌面形成不同的效果。但是抽出牌后还需判定成功与否，成功的话会正确地出现牌面的效果，如果被判定为失败，则会出现牌面"反面"的效果，很多情况下都是对我方极为不利，如我方全部睡眠、全部魅惑等。每次抽牌之后，抽牌的成功率都会以一定的数值向下修正，也就是说成功率会越来越低，通过回城或喝茶可以将修正值恢复到通常水平。由于几率这个东西玩家无法掌握，所以这个职业到底有多强谁都很难说，遇到连连抽中时感觉所向披靡，而抽不中时则寸步难行，非常不稳定。另外，在固定的事件战斗、BOSS战中，抽牌的成功率固定为1%。文后的资料部分列出了每种牌的正反效果。

巫 Kannagi

转职条件：知惠12、信仰15、敏捷12、性格善或恶
基本能力：驱散恶灵、灵体攻击、乐器演奏、结界（张开结界保护队伍）。
高阶能力：物理攻击UP（最高226.9%）。
古式（可以防具栏装备札，提高攻击的次数）。

中级职业。攻守两端都非常强的职业，防御方面使用结界可以反射、无效化、减半敌人的特殊攻击，虽然根据使用次数其效果会衰减，但是本作中衰减的速度相当慢（反射3次、无效5次），所以提高了这一技能的实用性。攻击方面，巫可以在身上的防具栏位装备札（巫专用的武器），使得基础攻击次数就达到最多8次，能够造成非常可观的伤害，不过在这种情况下，本身的防御会很成问题。另外，巫可以使用乐器，产生一些咒文的效果，加上驱散恶灵的能力，使得这个职业可以适应各种情况下的战斗。

召唤师 Summoner

转职条件：知惠12、信仰10、体力10、幸运15、性格善或恶
基本能力：召唤咒文（能够与怪物结成契约并召唤怪物为己所用）。
高阶能力：血之盟约（根据自身等级提高所召唤怪物的能力、特殊攻击发动几率，最高1221.5%）。
EX技能：お邪魔タックル、战の仪式、魂の盟约、マスターテリオン、ドレイン、嗜虐の享乐。

中级职业。本身几乎无任何作战能力的职业，但是如果成功和强力怪物结成契约就会一跃成为游戏中最强的职业。通过斗士降低BOSS级敌人的抵抗后，召唤师有很低的几率能够与BOSS级敌人建立契约，如果成功，就能获得强力的怪物并肩作战。不过这个几率非常非常低，想要这样的玩法需要对自己的耐心和运气有极高的信心。召唤来的怪物不仅会保留原有的技能，还会受到血之盟约的加成，非常强力。不过召唤师在战斗中除了召唤出怪物之外就基本无事可做，最好先用其他职业学得一两系咒文，再转职成召唤师。

神女 Valkyrie

转职条件：腕力12、信仰12、体力11、敏捷11、幸运10、性别女/?、性格中立
基本能力：僧侣咒文。驱散恶灵。灵体攻击。
高阶能力：物理攻击UP（最高224.0%）。圣枪术（可以用主手单手来装备长枪）。

中级职业。结合了战士和僧侣两方面特性的万金油职业，由于本作中增加了副手枪类武器，所以神女可以双手装备攻击范围很大的长枪来攻击，即使在后排也不会降低火力，物理攻击力很强。通过装备重装甲也可以将其置于前排来承受伤害，灵体攻击和僧侣咒文还可以为队伍提供辅助。不过由于没有技能支持，咒文的效果可能会打不少折扣。根据玩家所需，可以将其向不同方向来使用。

君主 Lord

转职条件：腕力14、知惠11、信仰14、体力15、敏捷11、幸运15、性格善
基本能力：僧侣咒文。驱散恶灵。特殊抵抗UP（随着等级提高自身的特殊抵抗率，最高50.0%）。
高阶能力：物理攻击UP（最高213.4%）。法院保护区（随着等级提高全队的特殊抵抗率，最高75.0%）。
EX技能：绝对防壁。

高级职业。如果说神女倾向于攻击方面的话，君主就是一个倾向于防御的多面手。由于游戏后期敌人有大量的特殊攻击，如果没有各种抗性的保护，很容易被各种麻痹、石化、首切、吸取等特殊攻击搞得焦头烂额，动不动就全灭，所以法院保护区这个技能能极大地加强队伍在迷宫中的存活率。君主本身所具有的抵抗和僧侣咒文也能帮助玩家摆脱各种特殊攻击的困扰。不过想要发挥这个职业的作用，必须把他练到相当高的等级，像是法院保护区的效果要到494级才能到达最高，在练级困难的本作中是个头疼的问题。

侍 Samurai

转职条件：腕力15、知惠12、体力14、敏捷15、幸运12、性格善或中立
基本能力：魔术师咒文。主手武器二刀流（可以双手各装备一把主手武器）。
高阶能力：物理攻击UP（最高217.6%）。燕返（つばめ返し，被射程中的敌人攻击时有几率作出反击，最高50.0%）。
EX技能：食いしばり、高魔源、气功波、反击の狼烟、夜行、嗜虐の享乐、被虐の快乐、破灭の烙印。

高级职业。侍是一个结合了战士和魔术师的高火力职业，二刀流的攻击力相当强，结合燕返能让他在一回合中造成大量的伤害，在使用炼金咒文解除其射程限制后，燕返可以攻击到所有敌人，相当实用。虽然燕返的几率遭到削弱，但是伤害量还是值得期待的。侍使用魔术师咒文时效率不高，但是探索地图等咒文让他来用还是很方便的，其他魔术师的MP可以节省下来使用战斗咒文。

忍者 Ninja

转职条件：腕力14、知惠15、信仰13、体力15、敏捷16、幸运16、性格恶
基本能力：盗贼技能。AC低下。首切率上升（普通攻击有几率发动首切效果，等级越高几率越高，最高50.0%）。警戒（战斗开始时自动潜行，约50%几率阻止敌人的奇袭）。
高阶能力：物理攻击UP（最高198.6%）。暗讨（空手时射程无限）。
EX技能：お邪魔タックル、死体投げ、夜行、分身、暗杀。

高级职业。由于普通攻击可以有几率发动首切效果，所以高等级忍者就是一部杀人机器。虽然本作中降低了职业技能中首切发动的几率，但是技能几率可以和装备上的几率叠加，玩家更容易将其堆到95%的发动几率上限。另外，虽然空手时有射程无限的优势，但是其攻击力很低，也无法附加锻冶带来的优势，所以推荐忍者还是使用武器进行攻击。和斗士一样，由于AC低下技能带来的装备限制，忍者的特殊攻击抵抗率也比较成问题，其性格为恶又无法和君主组队（通过转换性格可），需要加强对咒文、属性攻击的对策。

种族

游戏中的种族数量比前作有删减，本作中可以正常建立的只有8个种族（有一位剧情会加入的人物种族为“？”，根据属性推测为前作的“魔人”）。每个种族有自己独特的初始基础属性。由于角色的属性上限和初始属性有关，所以种族很大程度影响着角色的性能。例如侏儒这个种族初始信仰值非常高，很适合作为僧侣系职业；而人类的各项数值较平均，无论做什么职业都不算很差。下面列出所有种族的介绍。

人类（人间）

基本属性	年龄	AC	腕力	智慧	信仰	体力	敏捷	幸运	属性合计
初期数值	10～60	10	8	8	7	9	8	9	49

各项基本能力平均，没有明显短板，但是也没有明显的闪光点，想做成一些要求属性高的职业会有一些难度。人类咒文抵抗力比其他种族略低。

精灵（エルフ）

基本属性	年龄	AC	腕力	智慧	信仰	体力	敏捷	幸运	属性合计
初期数值	15～500	10	7	10	10	6	8	6	47

和一般印象中不同，精灵的敏捷方面并无特长，而知惠和信仰方面的数值较高，比较适合作为魔法职业。另外，精灵的咒文抵抗力比其他种族高一些，年龄上限也非常高。

矮人（ドワーフ）

基本属性	年龄	AC	腕力	智慧	信仰	体力	敏捷	幸运	属性合计
初期数值	30～200	10	10	6	10	11	6	7	50

矮人的优势是腕力、信仰和体力，作为神女、君主这些既使用僧侣咒文、又需要物理攻击作战的职业相当合适。

侏儒（ノーム）

基本属性	年龄	AC	腕力	智慧	信仰	体力	敏捷	幸运	属性合计
初期数值	25～400	10	7	7	12	9	8	7	50

侏儒的信仰值为全种族最高，其他数值比较平均，非常适合非常适合作为僧侣、司教等能学到僧侣咒文的职业。

霍比特人（ホービット）

基本属性	年龄	AC	腕力	智慧	信仰	体力	敏捷	幸运	属性合计
初期数值	30～80	10	6	6	5	7	12	15	51

霍比特人的敏捷和幸运值非常高，可以说是一个为了做盗贼而存在的种族。另一方面，其他属性过低导致霍比特人很难担当其他职业。

妖精（フェアリー）

基本属性	年龄	AC	腕力	智慧	信仰	体力	敏捷	幸运	属性合计
初期数值	5～30	5	5	9	9	5	14	9	51

妖精虽然初始AC较低，但是腕力和体力都远低于平均值，而且不能装备许多普通防具，所以很不适合作为物理攻击或肉盾职业。体力低外加年龄上限小容易衰老，即使在宿屋睡觉都有可能事故死，加上该种族升级所需的经验比普通值略多，使得妖精角色练起来比较费力。

兽族（ワービースト）

基本属性	年龄	AC	腕力	智慧	信仰	体力	敏捷	幸运	属性合计
初期数值	5～60	10	9	9	9	10	11	6	54

除了幸运很低之外其他能力都在平均值之上，兽族的种族特点是在普通攻击时有20%几率附加猛毒效果，所以作为物理攻击职业很不错，尤其是能够追击异常装备的狩人职业非常合适。不过兽人在装备银制装备时会被诅咒，在装备时一定要看清。该种族升级所需的经验值比普通种族略多。

龙人（ドラゴニュート）

基本属性	年龄	AC	腕力	智慧	信仰	体力	敏捷	幸运	属性合计
初期数值	20～300	10	12	7	5	12	6	7	47

龙人的体力和腕力相当高，但是其他属性都在平均值之下，属性总值也比其他职业略少。介于这个特点，和适合将其培养成前排物理攻击职业，可以同时胜任攻击和肉盾的职责。龙人的种族技能“吐息”（ブレス）能根据自身HP造成较高的火伤害，在初期还是很好用的。该种族升级所需的经验值比普通种族略多。

额外技能

エクストラスキル（额外技能，简称EX技能）是玩家能够为每个角色定制的额外技能，该技能和角色的种族、职业没有关系（个别职业有专用EX技能），玩家可以自由选择，以达到角色多样化的目的。和前作可以随意转换不同，本作中EX技能只有在转职时才能更换，所以在为角色选择时一定要三思。下面就列出所有EX技能的说明。需要注意的是，前作的强力EX技能サクリファイス（主动，角色自己变成灰状态，将我方其他所有角色满状态复活。）本作中无法自由选择，游戏中只有初期默认的僧侣角色ムーピーー可以使用。

职业专用EX技能

名称	种类	职业	效果
百识	被动	药炼司	在物品详细中可以看到其是否被诅咒，可以直接看出矿石的炼度，采集率上升。
绝对防壁	主动	僧君	集中防御，使敌人的攻击无效化，消费最大SP的一半。
盗み渡し	被动	盗	偷盗物品时，如果盗贼物品栏满将会把物品放在队友身上。
おみくじ	主动	巫	抽签以决定战斗后取得经验和钱的多少。
マスターテリオン	主动	召	与契约的怪物融合并召唤。
魂の盟约	主动	召	与怪物结下盟约，能够在酒场召其入队。
分身	主动	忍	在召唤物格子里召唤自己的分身。

通用EX技能

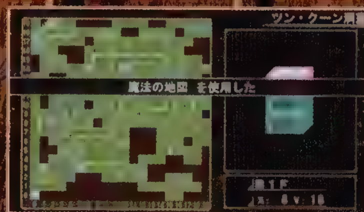
名称	种类	效果
食いしばり	被动	受到致死伤害时会存活1次。
坚阵	被动	不会被敌人的技能效果打乱阵型。
高魔源	被动	一定几率阻止敌人发动结界，多人持有此技能时几率上升。
魔术の真髓	被动	无视敌人的咒文抵抗。
咒言	主动	一定几率给敌人附加“恐怖”状态。
タックル	被动	一定几率阻止敌人回合结束时的自动回血效果。
被虐の快乐	被动	HP低下时攻击力上升。
嗜虐の享乐	被动	HP高时攻击力上升。
破灭の烙印	被动	攻击力上升，但是回合结束时HP减少，并且不会受到自动回复的效果。
战の仪式	主动	使用技能的当回合，我方全体攻击力上升。
精灵契约	被动	强化火、冰、雷属性的魔术师咒文。
魔力还元	被动	受到咒文攻击时有一定几率回复所有等级咒文的使用次数1。
反击	被动	被敌人奇袭时，我方从下一回合开始增加伤害。
复仇击	主动	投掷尸体进行攻击（灰状态无法投掷）。
ものまね	主动	模仿敌人的普通攻击、咒文、吐息、结界或速攻。无法模仿时效果为防守自身。
气功波	主动	对一名敌人进行无属性攻击。
醉毒拳	被动	自己中毒时，造成的伤害增加。
シャウト	主动	一定几率给全体敌人附加“恐怖”状态。
愈しの歌	主动	回合最后为全队回复HP，持续一定回合，重复使用效果加强。
破坏の歌	主动	回合最后对敌人造成伤害，持续一定回合，重复使用效果加强。
护りの歌	主动	减少全队受到的伤害，持续一定回合，重复使用效果加强。
希望の歌	主动	解除队员所中的异常状态，持续一定回合，重复使用效果加强。
レベルドレイン	主动	降低对手的等级。
绝对防壁	主动	将所有行动集中在防御上，使敌人的攻击无效化。
ラストスタンド	被动	队伍中人数少时增加防御能力。
慈爱の御手	被动	使用回复咒文时，至少会回复最大HP一半的量。
お宝发掘	被动	随机遇敌并出现宝箱。
不思议な	被动	拿不下的东西会自动放入炼金仓库。
つばめ杀し	主动	使用一次无视燕返的普通攻击。

战斗方式

除了探索和培养之外，战斗是游戏里的另一大玩点，不过游戏的战斗方法很传统。玩家通常会在迷宫中移动或是打开特定门时遇敌并进入战斗，战斗中我方角色的头像等信息显示在屏幕下方，而敌方角色显示在屏幕中央。战斗中敌我双方都有队形，我方左边的3名角色位于前排，而右边的3名角色处于后排，敌人的队形显示在右上角，要注意的是敌人可能会有多于2排的配置，3排之后的敌人是无法直接攻击到的，消灭了一排敌人之后，其余所有敌人都会前移一排，我方前面倒下时也是如此。游戏中的武器的射程分为S、M和L，分别对应攻击到与自己相邻一排的敌人、隔1排攻击和隔2排攻击，咒文则没有距离限制，但依然不能攻击到3排之后的敌人。游戏的战斗为回合制，玩家在自己回合可以思考打法，为全部角色下过指令之后回合才会开始，双方所有人按照敏捷值+随机补正的顺序行动，总体来说敏捷较高的角色先行动的几率会比较大。在战斗中，死亡、灰化、石化、麻痹都被视为战斗不能，头像上会有相应的图标表示，如果我方全员都陷入这些状态即告灭团。

迷宫攻略

本作中取消了前几作需要在迷宫中寻找随机位置道具的设定，于是玩家无需再头疼道具出在墙壁里必须流转重新探索了。游戏中的迷宫按照玩家的进度会逐步开放，由于流程非常简单且非线性，这里就不再详细介绍了，下面只着重介绍每个迷宫的要点。在本作中，游戏设计者刻意提高了探索的难度，不仅删除了“天使の小窗”，屏幕上没有小地图显示，而且玩家想要查看迷宫地图必须持有道具。初期可以在商店中买到消耗品“魔法の地图”，虽然很便宜，但是一格道具栏只能放9张，每看一次消耗一张，带起来非常占背包空间。中期玩家能获得“地下ゴブリンの地图”同样可以用来查看地图，虽然不是消耗品，但是每次查看时都有5%~10%左右的几率损坏，需要回城修理才能继续看，也就是说玩家还是要带上一些魔法地图作为备用。游戏中也有道具“デュマの宝珠”可以随意查看地图且不会损坏，但是该道具只有在通关后的隐藏迷宫里才会随机掉落，打到这样的程度也不需要看地图了吧……



另外，本作也有“フロアマスター”，即在迷宫中可视的强力怪物，在地图上以红色标记，这种怪物一般在能力上都比当前楼层的怪物高很多，初次遇到时千万不要随意尝试，建议等有实力了再回来挑战。

ツン・クーン洞窟

作为初始第一个迷宫，这里可以说是给玩家练手用的。怪物除了普通攻击之外多使用一些中毒、睡眠之类的攻击方法，不容易直接秒杀我方队员。但是和其他游戏相比，这里的难度也算是比较高了，在刚开始游戏时一定要有心理准备。由于初期我方队员和敌人的腕力都比较低，所以这里经常出现的情况就是敌我双方互砍几个回合却无一命中的窘况。尤其是一种泡泡怪ファニーボール会召唤其他ファニーボール作为增援，不及时清理就会越招越多，但是很低的命中率却让玩家无法快速清理，笔者最多一次打了60多个回合才结束一场战斗，我方这边也挂掉了两个人。如果遇到这种情况建议选择逃跑，不要和这种敌人过多纠缠，即使不打也没有多少经验值的收获。

グアテラ钟乳洞

这的B1和B2均为正常地图，B3则为水下地图，如果没有炼金产品“空气の实”的话是无法探索的。空气の实提供玩家可以在水下活动的时间，具体时长和合成时材料的炼度有关。要注意的是，空气计时在地图、菜单界面甚至战斗中都会进行，也就是说战斗拖得太长可能会导致空气用完憋死，所以在这里探索必须时刻注意剩余的时间。

ヤブ・ゴトス大树

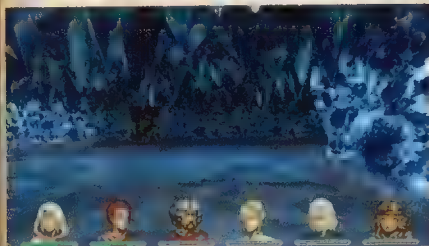
这个迷宫中可以获得丈夫な木材，是扩张炼金仓库所用的材料。B3有一种强力レッドキャップ，它的攻击附带有将近30%的首切几率，而且可能一次出现多名敌人，在初期无抗性的情况下秒杀我方队员是家常便饭。遇到时最好先用麻痹、睡眠等效果将其控制住，然后集中火力干掉。在这个迷宫的B1层可以遇到特殊事件，事件结束之后再来探索就能获得地下ゴブリンの地图。

デザポーリア坑道

在这个迷宫的1F南部分，玩可以在[3，0]、[5，19]、[10，18]等处采取炼金素材。使用中断→再开的方法循环就可以无限采取材料，通过出售也可以赚钱。不过本作中回复道具的效果有一定的下降，尤其是复活药在使用时有很大几率复活失败并使角色化成灰，在使用前最好存盘。1F北右上一块地图看似无法探索，但其实[15，12]处有一个暗门。

デグス・ギラ冰窟

这个迷宫中开始出现冰面地形，一踏上去之后就会自动前进，直到正面遇上墙壁才会停下来。不仅使得整个迷宫的路变得更加复杂，难以到达一些特点的地点，更是加剧了地图道具的消耗。在B3的[2，0]会发生时间，玩可以获得贵重品飞空石，和ソーサレオ一起使用的话，即可无视冰面自由移动了。由于这里在地图上无法使用转移咒文，所以玩家想要大范围移动只能在战斗中使用咒文来移动到随机地点，不过这时要小心，万一移动到墙壁之中就会造成全员消失无法复活的悲剧。



ハストラーナ风穴

在探索这个迷宫时要注意，迷宫中间的位置是空的，一些位置没有路，走上去会直接掉到下一层里，利用这一点可以快速前进。不过要注意的是，每下一层，怪物的难度都会有很大的提高，最好带上“死神の风车”来观察敌人等级，如果队伍等级比敌人低甚至差不多，打起来都会有难度。有耐心的话最好是练到比敌人等级高再打。从这个迷宫的B3F可以挖到丈夫な石材，这是扩张仓库用的材料。

イグドラ教会地下

这里的主题是传送，迷宫中有大量的传送点，走上去就会被传到其他地点，但是传送没有画面效果，地图上也不会标识出标记，有些传送还是单向的，传过去之后无法回来。加上这里的房间结构绝大部分都是一样的，所以在这里一定要备好地图以防不时之需。另外，这里有种名为カゲロウ的忍者系敌人非常难缠，攻击附带首切和魅惑效果，并且在进入战斗时会潜行，我方无法选中。让敌人潜行者出现的主动手段只有用炼金咒文ラミアーフ打消敌我所有状态加成，如果没有该咒文的话，就只能期盼我方等级比敌人高之后有一定几率识破敌人的潜行了。

ロスルリエ遗迹

遗迹中的场景多为水路和陆地结合，在此冒险时一定要备好“空气の实”，以防在水中遇敌导致缺氧团灭。这个迷宫的特点是暗门非常非常多，强烈推荐在这里带上盗贼并使用照明咒文エロード或エローマ，来提高发现暗门的几率。另外一个识别的规律是有水流的方向大多会有暗门，看到水路被隔断的话就可以去按△键试试。B2F中有一扇门无法直接打开，玩家需要在地图的四角方向开启4个开关，之后这道门开会打开。

アフーム・ザー光窟

这个迷宫的画面完全看不清内容，非常伤眼睛，有玩家提出可以从斜上方向来看PSP屏幕以增加可视性……由于它和主线剧情并无关系，完全可以跳过不玩。好在这个迷宫中的路不是非常复杂，也没有太多机关，但是怪物的难度相当高。从这里开始，怪物基本都是异常状态攻击和特殊攻击连发，如果玩家没有像样的耐性，一定会被各种特殊攻击秒杀搞得死去活来。如果不想无限存档读档的话，还是把队伍的等级升到比怪物高，再在之前的迷宫中刷好装备再来吧。

ウルム・ザキールの馆

来到一个较为明亮的迷宫中让人眼睛得到了休息，但是这个迷宫难度也相当高。有另外一种升级版的忍者サマー非常讨厌，有2刀流技能带来的2次攻击，基础30%的首切几率以及各种其他异常状态攻击，同样也会潜行。另外サマー还会自爆，秒掉全团没商量。这里另一种魅魔敌人サキュバス也是删除各种特殊攻击，同时还会更换我方阵型，由于除了EX技能防御换位之外，我方对换位没有任何应付手段，所以遇到这种敌人时一定先行麻痹或沉默，不然一旦后排人员被换到前排，下场就是被秒杀。这个迷宫的B3F里有大量沉默区域，这里需要开启地图中的8个开关才能遇到最终的事件。

王家の墓

墓穴的1F东西两边都有大量的沉默区域无法使用咒文，如果队伍中是靠咒文来查看地图的话需要注意。另外，这个迷宫中大部分区域都无法使用传送咒文到达，想要冒险的话必须一步步走，非常麻烦。2F东中基本都是黑暗区域，玩家在屏幕上看不到任何东西，也无法查看地图，全凭记忆力和方向感来探索。如果有条件的话可以用纸笔来记录。

イシュマグ地下神殿

游戏剧情中的最后一个迷宫，共6层。其中B2F需要在5个不同的位置破坏剑的机关，全部破坏后原本被锁住的门就会打开。在B6F地图中央会遇到最终BOSS战，胜利后回城就可以看制作组名单了。通关后还有4个额外的迷宫等待玩家探索，每个迷宫都有着难度超高的敌人和很多的层数，同时队伍的道具栏会追加力のメダル、マジックシールド和ウェリッシュの杖。

游戏资料

塔罗牌

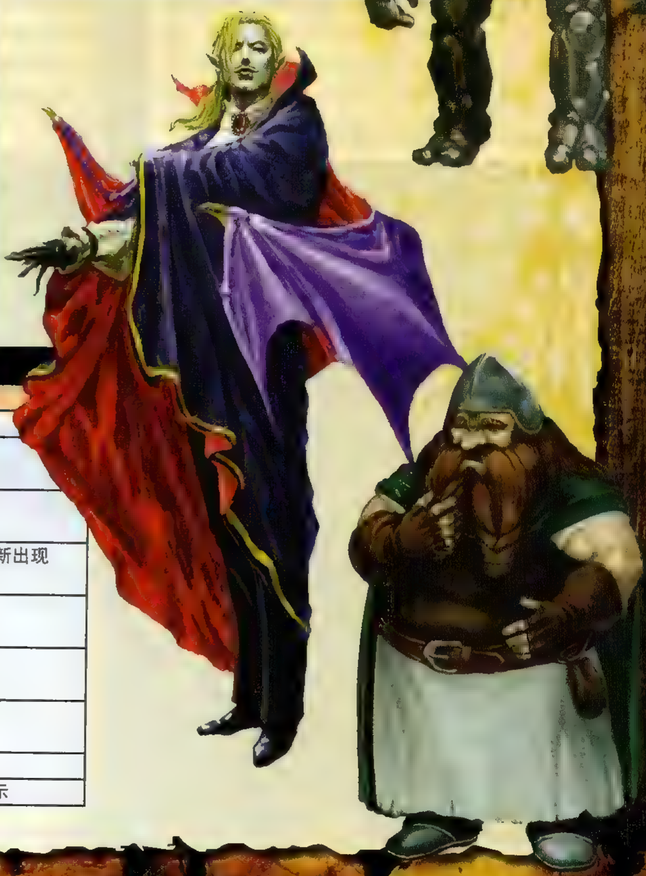
牌面	成功效果	失败效果
愚者	敌方全体立即进入睡眠状态	我方全体立即进入睡眠状态
魔术师	我方全员攻击魔法伤害2倍	敌方全员攻击魔法伤害2倍
女教皇	敌方全体立即进入猛毒状态	我方全体立即进入猛毒状态
女帝	敌我双方无法进行物理攻击	无
皇帝	敌方全体立即进入沉默状态	我方全体立即进入沉默状态
教皇	敌我双方无法使用技能（スキル）	无
恋人	敌方全体立即进入魅惑状态	我方全体立即进入魅惑状态
战车	我方全体AC成为-10	敌方全体AC成为-10
正义	敌我双方性格为善的角色伤害2倍	无
隐者	如果敌我双方有角色作出无伤害的行动，则会受到伤害	无
命运の车轮	敌我双方的行动顺序无视敏捷加值	无
力	我方全员攻击物理伤害2倍	敌方全员攻击物理伤害2倍
吊るされた男	消除敌人对异常状态攻击的回避率	无
死神	敌方随机一人即死	我方随机一人即死
节制	敌我双方性格为中立的角色伤害2倍	无
恶魔	敌我双方性格为恶的角色伤害2倍	无
塔	敌方全体立即进入混乱状态	我方全体立即进入混乱状态
星	我方全体物理攻击必中	敌方全体物理攻击必中
月	敌方全体有1/2几率逃走	我方全体有1/2几率逃走
太阳	我方全体HP全满	敌方全体HP全满
审判	敌我双方HP成为1，回合强制结束	无
世界	敌我双方的防御耐性消失	无

调和

道具	材料
伤药	太阳、太阳
目覚まし药	太阳、迷宫
解毒药	迷宫、迷宫
麻痹消し药	万能、太阳
夜露のノド饴	万能、迷宫
镇心ハーブ	万能、安らぎ
初恋花の结晶	万能、初恋花
解石药	幻の雫、初恋花
全快の药	魔法、太阳
复活の秘药	幻の雫、魔法

合成

道具	材料	作用
小さな玉手箱	冰化エルブン铁、ドヴェル软钢	使用的角色年龄+1
ロックカウンタ	ドヴェル软钢、三层オラート 魔苍石、ベクトレイム	显示地图内无法进入的格子的数量
ハトの呼铃	魔苍石、三层オラート 魔苍石、冰化エルブン铁	使地图中所有开门遇敌的敌人全部消失
カラスの呼铃	ドヴェル软钢、ベクトレイム 三层オラート、ミルストーン	使地图中所有被消灭的开门遇敌的敌人重新出现
羊の毛笔	魔苍石、ドヴェル软钢 冰化エルブン铁、ミルストーン	显示地图中所有开门遇敌的敌人位置
空气の实	冰化エルブン铁、ベクトレイム 三层オラート、ベクトレイム	延长在水下呼吸的时候，重复携带无效
骨のスリッパ	冰化エルブン铁、三层オラート ドヴェル软钢、ミルストーン	全灭时自动将队伍的尸体运到城里
死神の风车	ベクトレイム、ミルストーン	在怪物名字旁边显示其等级
运命のダイス	魔苍石、ミルストーン	可以看到战斗中各种随机判定时的乱数显示



全咒文效果

咒文名	LV	类别	效果
バラド	1	魔术师	火属性单体攻击
ミサ–マ	1	魔术师	敌人单体高几率睡眠
ティオシ–ド	1	魔术师	显示地图
バラドス	2	魔术师	火属性一列攻击
グラス	2	魔术师	冰属性单体攻击
ラミサ–マ	2	魔术师	敌人一列一定几率睡眠
ビネム	2	魔术师	敌人单体高几率中毒
マバラド	3	魔术师	火属性一列攻击
ジアカラ	3	魔术师	雷属性单体攻击
ラビネム	3	魔术师	敌人一列一定几率中毒
ロブティ	3	魔术师	敌人单体的AC上升7，重复使用可叠加
マグラス	4	魔术师	冰属性一列攻击
スト–マ	4	魔术师	敌人单体高几率石化
ソ–サレオ	4	魔术师	全队进入漂浮状态，再次使用咒文为取消状态
ラバラド	5	魔术师	火属性一列攻击
アルゲイズ	5	魔术师	敌全体暗属性伤害并附加小几率即死效果
ハロブティ	5	魔术师	敌人全体的AC上升4，重复使用可叠加
ラグラス	6	魔术师	冰属性一列攻击
ジアカラド	6	魔术师	雷属性单体攻击
ラスト–マ	6	魔术师	敌人一列一定几率石化
エンテルクミスタ	7	魔术师	无属性的全体攻击，魔术师职业使用时，会受到火冰雷增强效果的加强
ティオメンテ	7	魔术师	地图中可移动到指定地点（已探索），战斗中脱战并瞬移到随机地点
ウルマクル	7	魔术师	以自身等级降到1为代价，引发奇迹*1
フィリア	1	僧侣	我方单体HP小回复
ハリアス	1	僧侣	祝福我方全体的武器，使他们能够攻击灵体敌人
タシフ	1	僧侣	敌人单体高几率沉默
エロ–ド	1	僧侣	为迷宫照明并提高发现暗道的几率，持续时间有限
ビネムフィ	2	僧侣	为我方单体回复中毒状态
ラタシフ	2	僧侣	敌人一列一定几率沉默
ハロブカン	2	僧侣	我方全体AC降低3，重复使用可叠加
ゾンペリ	2	僧侣	显示当前楼层中死亡的冒险者尸体位置
フィリマ	3	僧侣	我方单体HP中回复
ロイドフィ	3	僧侣	为我方单体回复麻痹状态
エロ–マ	3	僧侣	为迷宫照明并提高发现暗道的几率，持续时间无限
ラフィリマ	4	僧侣	我方全体HP小回复
ミ–アエイス	4	僧侣	为我方全体回复睡眠、沉默、混乱、魅惑、恐怖状态
ハロブカ–ム	4	僧侣	我方全体AC降低3。地图中有效
ハニラストラ	4	僧侣	回城，用一次就会忘记该咒文，需要重新升级来领悟
サ–マエイス	5	僧侣	为我方全体回复除石化、死亡、灰化之外的所有异常状态
ゼフエフス	5	僧侣	敌方单体高几率即死
ロブカンド	5	僧侣	我方单体的AC变成-20
サイドレイ	5	僧侣	创造一层防护，可以吸收一次吸取（ドレイン）攻击，重复使用可叠加
フィリ–ド	6	僧侣	我方单体HP全回复，并回复除死亡、灰化之外的所有异常状态
リゼフエス	6	僧侣	很低几率以一半HP的状态复活我方死亡的单体角色，失败时该角色灰化
エルナム	6	僧侣	以神圣之力攻击敌方单体
サイブレス	6	僧侣	创造一层防护，可以吸收一次吐息（ブレス）攻击，重复使用可叠加
イムルアラティ	7	僧侣	消耗所有咒文使用次数，对所有敌人按比例扣血
ラフィリ–ド	7	僧侣	我方全体HP中回复
リゼフエイド	7	僧侣	一定几率以满HP的状态复活我方死亡的单体角色，复活死亡失败时该角色灰化，复活灰化失败时该角色永久消失
ラゼフエス	7	僧侣	敌方一列高几率即死
バムデウン	1	炼金术	使用吐息进行攻击
ロイド	1	炼金术	敌方单体高几率麻痹
マハマハ	1	炼金术	队伍全员必定从战斗中逃走
ポ–トル	1	炼金术	识别宝箱中的陷阱
ラロイド	2	炼金术	敌方一列一定几率麻痹
ブラッフィ	2	炼金术	使我方单体进入潜行状态，不会被敌人作为目标
スコレク	2	炼金术	我方全体速度提高50%，重复使用可叠加
カラチャ	3	炼金术	敌方单体高几率混乱
オラ–ス	3	炼金术	我方全体攻击次数+1，重复使用可叠加最高15次
ラスコレク	3	炼金术	敌方全体速度降低30%，重复使用可叠加
マカラチャ	4	炼金术	敌方一列一定几率混乱
ヴィッフィ	4	炼金术	使我方单体更容易成为敌人的目标
ユニハコット	4	炼金术	使我方全体的武器、技能射程成为无限
ピント	5	炼金术	敌方单体高几率魅惑
ラポ–ルフィ	5	炼金术	我方全体咒文抵抗率提高1.5倍，重复使用可叠加
ラミア–フ	5	炼金术	使我方和敌方所有人在战斗中变化过的能力都还原
ペンデク	5	炼金术	修理好我方全体在战斗中损坏的道具
ラピント	6	炼金术	敌方一列一定几率魅惑
ラポ–ドス	6	炼金术	敌方全体咒文抵抗率变为0.7倍，重复使用可叠加
ペンデアコット	6	炼金术	将角色身上的诅咒道具销毁
ゼオナダル	7	炼金术	必定命中的无属性攻击，威力取决于当前战斗中所有用过的咒文的数量
バイポ–トル	7	炼金术	安全解除宝箱上的陷阱
プリテクトラット	7	炼金术	实现一个特别的愿望，用一次就会忘记该咒文，需要重新升级来领悟*2

*1.奇迹的效果为以下效果中随机4项：我方咒文抵抗成为100%；我方AC大幅下降；敌方召唤以外的咒文抵抗成为0%；敌人全体消失结束战斗（事件战斗中无效）；回复被吸取的等级；我方全体死亡、灰化、异常状态恢复，HP全满

*2.效果为角色指定的基础属性+1，若基础属性全满时可改变角色性格（不影响已担任的职业）。该咒文被忘掉后，即使非炼金咒文职业在升级后也能重新领悟。

文 宇宙人

这部无论标题还是世界观设定都糟糕到爆的作品恐怕发售前吸引到的都是一些别有居心的人的眼光吧。因此本作发售后首周的销量并不傲人，但随着本作作为角色扮演游戏的优秀素质被人发现，更多的玩家也渐渐对本作予以肯定，因此也使得本作能连续三周保持在日本市场销量榜的前10位。PSP末期能玩到这样的一部RPG大作实属难得！

RPG 角色扮演	神孕 请为我生孩子吧			
	Spike	日版	2012年4月26日	1人
	5980日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上	

基本系统

地图菜单解释

类似于玩家的大本营，格兰巴尼亚地图上建有各种各样的设施，为玩家的冒险提供便利：

宿屋へ戻る：主人公住宿地点，作用是返回主菜单。

王宫：能够咨询故事的一些世界观设定，某些情况下会发生剧情。

星屑の迷宫：玩家冒险的地方。

大神殿：跟巫女们进行爱好之仪，生孩子的地方。

巫女に会う：能与巫女们见面并触发剧情，增加彼此间的羁绊。

ショップ：商店。

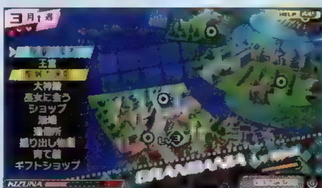
通信所：米蕾的研究所，跟其他玩家进行通信的地方。

酒场：领取支线任务。

掘り出し物屋：委托孩子去探索迷宫。

育て屋：训练场，让孩子就算不参战也能获得一定比例的经验值。

ギフトショップ：礼物店，购买送给巫女的礼物。



地图设施

酒场/支线任务

山羊座的巫女法伦工作的酒场，能接到各种各样的委托任务。委托的内容一般是收集特定的道具或者讨伐特定怪物，完成后能获得相应的奖金以及道具报酬，一小部分的任务可重复接。另外，12星座迷宫的BOSS都有对应的讨伐任务，讨伐它们之前记得先来这里领取。暂时无法完成的可以在“クエスト确认”中取消。

通信所

本作的通信功能并非用来给玩家之间对战，而是让大家去[illegible]……不，跟其他玩家的巫女制造星之子。通信所菜单中“お见合いを开く”是创建主机，而“お见合いに参加する”是搜寻其他主机。通信之前要在“通信名设定”中设定自己联机用的名字。搜寻到其他人的主机后就能跟对方的巫女制造星之子了，利用通信功能诞生的星之子战斗力比普通的要强大，最明显的地方[illegible]上限比普通的高10级左右。所以[illegible]

掘り出し物屋（采掘屋）

暂时没有安排到队伍中的孩子可以在这里委托他们进入迷宫探索，一周之后他们会带回一些道具，可探索的区域必须是玩家[illegible]同时委托一个孩子，但随着城市等级升高，可委托的孩子数量也会增加。星之子带回来的道具跟它们的职业和等级有关，跟迷宫的深度也有关系。所以，队伍中等级上限高的满级孩子可以先别急着将他们独立出去。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Lv1	Lv3	800G	2000G	3500G	1人
Lv2	Lv5	760G	1900G	3325G	2人
Lv3	Lv7	720G	1800G	3150G	3人

育て屋（训练所）

寄存在这个设施期间，孩子会获得玩家在星之迷宫中获得的经验值的一部分。根据训练费用能分成“Normal”、“Hard”、“Special”三种套餐，其对应的经验值获得量分别为10%、20%、35%三种。需注意的是，孩子进入训练所之后可提升的级别是有限的，头像上方的幼苗型槽蓄满之后就不会再继续升级，这时玩家只能将他接回来。越贵的套餐可提升等级越高，花费的时间越长。

注：采掘屋、训练所、礼物店为城市等级提升后开放的设施，设施等级会随着城市等级提升而提升。

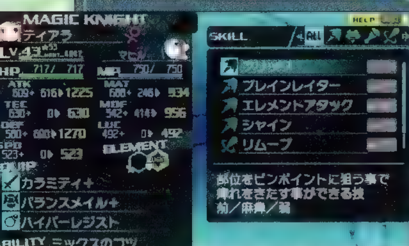
宿屋菜单（主菜单）

アイテム：确认所持道具，迷宫中可使用道具。
スキル：确认各队伍的技能，迷宫中非战斗阶段可以使用部分回复技能。
装备：确认、更改装备。
チーム情报：查看主人公和星之子队伍的情报。
作战变更：设定AUTO PLAY时采用的战术方案。
チーム编成：编辑星之子队伍的阵容，或将部分星之子独立出去。
休息を取る：休息，直接跳过本周。迷宫中无法使用此指令。
クエスト：确认已经接受了的支线任务。
システム：系统设置。

星之子队伍

星之子们要以4人为一小队才能发挥出真正的实力。组成队伍之后他们会一起行动，共享各自的技能和MP值，受到的伤害也会一起平分。游戏初期只能组建一个小组，当小孩数达到8人和12人之后便能在解除另外两组的限制，最多可创建3组，连同单人行动的主人公一共有4个行动单元。

能力参数



LV：角色的等级，五角星旁边的数值表示该星之子能达到最高的等级。
NEXT：升级所需的经验值，
HP：体力值，归0之后角色行动不能。
MP：魔法值，发动技能消耗的数值。
EQUIP：装备中的武器，防具和饰品。
ATK：攻击力，影响物理攻击造成的伤害值。
TEC：命中率，数值越高，攻击Miss的概率就越低。
DEF：防御力，影响受到的物理攻击伤害。
SPD：速度，越高的角色行动顺序越前。
MAT：魔法攻击力，影响魔法攻击的威力。
MDF：魔法防御力，影响受到魔法的伤害。
LUC：幸运值，影响会心几率。

因为相同小队的星之子是一同行动的，不仅技能共享，而且只要总MP足够就能发动相应技能，所以我们可以认为一个小队实际上就是一名角色。每个成员的各项能力参数加起来会便是这个“角色”的能力参数。原则上战斗中受到的伤害是4人平分的，但是星之子有各自且不同的HP值，所以经常出现小队中个别星之子战死的状况。

星之子战死之后会在场地上留下一个套娃，这个套娃还会继续跟随队伍一起行动，也能进行攻击，但是这个队伍无法发动这个星之子所拥有的技能，除此之外没有其他影响。只要整个队伍没有全军覆没，利用普通的回复[illegible]星之子[illegible]。

能力属性

星之子头像下方的三个六边形表示属性，每个星之子最多有两个防御属性和一个攻击属性，攻击属性取决于手上的武器，而防御属性则是星之子与生俱来的，受母亲的影响，也可以用套娃调整。组成一支小队的成员中，防御属性最多的种类会成为该队伍的整体属性。整体属性会影响到队伍受属性攻击时的伤害，星天使变身之后也会成为该星天使的属性。属性一共有火、风、土、水、光、暗6种，制衡关系为火克风、风克土、土克水、水克火，暗属性克制前4种，但被光属性所克制。无属性则不会受任何属性的影响。

队伍编成

个别编成中，左边的界面是队伍安排状况，而右边是全部星之子列表。玩家可以通过R键/L键来切换光标位置，右边列表可以看到星之子的等级以及目前所属队伍。带星号的星之子表示等级已经达到上限。下方的数字表示目前的星之子总数，最多能容纳50人。

另外，游戏还特地为新手准备了推荐编成（オススメ编成）系统，如果觉得职业种类太多太复杂，玩家只要在“设定变更”设置该队伍的组队要求，条件有“攻击重视”、“魔法攻击重视”等多种选项，设置好条件之后，选择“编成实行”，系统就会马上替玩家从所有星之子中编排出最符合条件的队伍了。如果有别的星之子要用在别的队伍，玩家可以将该队伍的要求设置成“变えない”，系统就不会改变这支队伍的配置。

独立

每一个星之子都有各自的等级上限，等级的上限受主角的等级以及与巫女的羁绊影响，玩家等级越高，与巫女的羁绊越高，生出来的孩子等级上限也会相应地提高。所以会出现很多已经成长到极限却无法适应后期战斗的孩子，玩家可以将他们独立出去。独立了的孩子会永远离开队伍。独立的好处是让格兰巴尼亚的城市等级提高，从而开放更多的设施，比如“育て屋”等，不仅如此，孩子们还会定期寄一小笔家用回家（都是孝顺的乖孩子啊~~）。不过，当城市等级升到最高之后，孩子独立只能获得金钱奖励，这时候就不必要刻意去将有用的孩子独立掉了。

装备

跟大多数RPG游戏一样本作有很丰富的装备收集要素。装备分武器、防具、饰品三个种类，每个角色能各装备一件。主人公的武器和防具无法与星之子共通使用，性能参数也会大大高于星之子装备，不过因为4人作战的原因，星之子战队的参数是4人总和，所以实际战斗力跟主人公不遑多让。

装备选择界面中，“まとめて最强”选项也是专为懒人设置的模式，只要点一下确认，系统就会自动将所有角色的装备脱下来，将最强的装备自动装到队伍的成员中去。毕竟装备数量和参战角色数非常多，人员变化速度也快，一些角色除队之后可能还穿着强力装备，这个系统能帮大家快速将装备整理好，省了不少麻烦。另外，星之子出生时身上便有一套默认装备，离队时就会将装备全部脱下，所以既不用担心前期无装备使用，也不怕发生夹带了极品装备私逃的惨剧。

AVG部分

游戏将每个月划分成4周，玩家每周要做的事除了进入星屑之迷宫消灭“痕”之外，还要跟巫女们见面加深彼此间的羁绊。地图画面的左上角有3个红心，每次见一位巫女就会消耗一个红心，红心每经过一个星期会补充一次。而从星屑之迷宫回来，或者在宿屋的菜单中选“休息を取る”能令时间推进一周。

好感度&羁绊值（KP）

在巫女头像左边的圆形蓝色槽为好感度槽，好感度槽的高低会直接影响到与巫女生出来的孩子的能力以及等级上限。好感度槽分了5段，游戏前期只解锁了一段，通过了白羊座（牡羊座）之

后解锁第二个，随后每完成一个季节的全部迷宫就会继续解锁剩下部分。好感度槽围绕着的表情是巫女的心情，心情分5个等级，黄色最高。而画面下方的红色KP槽为羁绊值，羁绊值主要是用来孕育星之子，战斗中发动GASSIN也会消耗KP值，获得KP最直接的方法就是与巫女见面触发剧情。

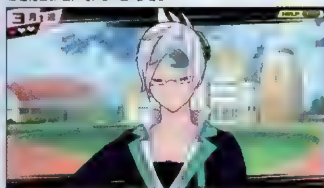
主人公与巫女见面的剧情中一般会出现1~2个三选一选项，根据玩家的选择，好感度槽和KP值都会相应增加。一般来说三个选项中只有一个是最糟糕的，会令心情变低，其余两个只是几点KP值的差别，所以没必要每个选项都去刷，除非发现巫女的心情降低了。

除此之外，跟巫女进行爱好之仪也会触发一些剧情。剧情发生的时机是第一次，以及每次蓄满好感度槽之后，剧情中通常中也有1~2个剧情选项。

提高好感度还有一个方法就是赠送礼物，部分剧情选项中会出现第四项“プレゼントをあげる”，选择这个就可以给巫女赠送礼物。礼物可以在星屑之迷宫中找到，也能直接到礼物商店去买。礼物要根据巫女的性格赠送，而同一款礼物只能赠送一次。

Touch Communication

某些剧情中玩家可以触摸巫女的身体，通常都是虫子爬进衣服或者沙子进了眼睛什么的。玩家要根据剧情的提示才能判断出要求触摸的位置，当然就算摸错了地方也没大碍。触摸的机会有3次，如果3次之内能摸到指定位置便能提高好感度。



选择套娃（マトリョーシカ）

选择了要生进行爱好之仪式的巫女后还要选择套娃，套娃可以提升星之子诞生时获得的防御属性，以及各种能力的参数追加。毕竟巫女的素质不一，而且前期也有好感度不足等因素，导致巫女生出来的孩子某项参数差一两点而无法选用某个职业，能力提升的套娃便能一定程度上解决这个问题。套娃需要在迷宫中搜寻，部分支线任务也会奖励套娃。

全套娃	
マトリョーシカ	无，数量无限
マトリョーシカAT	ATK+10
マトリョーシカTC	TEC+10
マトリョーシカDF	DEF+10
マトリョーシカSP	SPD+10
マトリョーシカMA	MAT+10
マトリョーシカMD	MDF+10
マトリョーシカLC	LUC+10
マトリョーシカ火	追加火防御属性
マトリョーシカ水	追加水防御属性
マトリョーシカ风	追加风防御属性
マトリョーシカ土	追加土防御属性
マトリョーシカ光	追加光防御属性
マトリョーシカ暗	追加暗防御属性
マトリョーシカ星	全能力+10
ポリョーシカタン	

爱好之仪

跟巫女们造人的仪式。只要有KP就能不断地进行仪式，仪式完了星之子马上就会诞生甚至可以出去战斗。星之子的能力主要受主人公等级以及母亲的好感度、心情所影响，其次还有月相和季节有关。12位巫女还有各自的素质，选择巫女的时候能从7边形的图表中确定。巫女的素质固定不变，生出的孩子虽然可能跟母亲的素质图不太一样，但不会出现太大的差异。爱好之仪中巫女有一定几率生出双胞胎，如果巫女名字旁边有双子概率的标记表示本周她会孕育出双胞胎的几率更高。

W爱好之仪

巫女的好感度到达2.5格之后，从迷宫回来后会发生特殊剧情，剧情之后玩家便能选择两个巫女同时进行仪式了。这里要说明的一点是，W爱好之仪并非同时让两个巫女各自生一个孩子，正常来说还是只有一个星之子诞生，要消费150KP，但是诞生的星之子会比以往的强大，而且出现双胞胎的几率会更高。

12星座巫女参数比较

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
アリ－	E	B	D	D	C	A	C	水、光
タルア	C	D	B	A	E	D	C	火、风
リリス&リリィ	B	D	C	B	C	C	D	光、暗
ルカ	B	D	C	B	C	C	D	水、土
フェミルナ	C	D	B	C	D	C	B	火、光
粉月マヒル	C	B	C	D	A	E	D	光、暗
ミレイ	C	B	C	D	A	E	D	水、风、土
レオ－ネ	A	B	C	D	C	D	E	火、风
スウ	B	C	C	D	D	C	B	风、土
ファルン	D	C	A	B	C	E	D	火、风
コレット	E	C	D	C	B	D	A	水、土
ユズハ	C	A	E	D	C	B	D	水、土、暗

星之子职业

星之子会顺便拿着一张奖励卡诞生，奖励有节约KP或者金钱等。诞生后的星之子要第一时间选定他的职业和起名字，职业。游戏中的职业一共有19种，其中有一部分隐藏职业要达成某些条件后才能开启。新生的星之子其能力参数要全部达到职业的要求才能选择该职业。初始几个职业对能力要求很低，所以任何星之子都能当。职业选择之后永远无法变更。

Team Colour

星之子特定的职业组合能够令队伍获得特别的能力加成，这些特定组合被称为阵型（Team Colour，以下简称“TC”）。简单的TC有全剑士或全法师等，提升的参数也是最大化职业的特性。具体的TC种类可参照下表：

チームカラー	构成	[illegible]
血气盛んな战士小队	战士×4	ATK+3%
疾风の盗贼团	盗贼×4	SPD+3%
流派・星神流	僧侣×4	DEF+3%
牙を持つ者	弓兵×4	TEC+3%
魔を司る者	魔法师×4	MAT+3%
圣なる神职者	牧师×4	MDF+3%
运も实力のうち	商人×4	LUC+3%
四人一组	忍者×4	ATK+3%、SPD+5%、DEF-3%
ファランクス	圣骑士×4	DEF+6%、SPD-2%
泛用性の真髓	魔法骑士×4	ATK+2%、MAT+2%
狩りに行こう！	猎人×4	TEC+6%、LUC-2%
第12游击部队	游侠×4	TEC+3%、DEF+3%、MDF-2%
暴虐武人	狂战士×4	ATK+6%、DEF-2%
匠	锻冶师×4	ATK+3%、DEF+3%、MDF-2%
英知を授かりし者	贤者×4	MAT+4%、MDF+3%、TEC-2%
キズナの轮	怪盗×4	ATK+4%、DEF+3%、TEC-2%
迷宫を知り尽くした者	迷宫大师×4	DEF+3%、LUC+4%、MAT-2%
圣魔术队	魔法师×2、牧师×2	MAT+4%、MDF+4%、DEF-2%
マルチバトラ－	战士×2、魔法师×2	ATK+4%、MAT+4%、TEC-2%
アルテミス	弓兵×2、猎人×2	TEC+4%、DEF+4%、SPD-2%
轻妙洒脱	游侠×2、枪兵×2	TEC+4%、SPD+4%、MDF-2%
魔气を操る者	魔法骑士×2、僧侣×2	DEF+4%、MAT+4%、LUC-2%
表里一体の拳斗士	僧侣×2、狂战士×2	ATK+5%、DEF+3%、MAT-2%
アタック・オア・ヒ－ル	狂战士×2、牧师×2	ATK+5%、MDF+4%、TEC-3%
弓盾战法	圣骑士×2、弓兵×2	TEC+4%、DEF+4%、SPD-2%
研ぎ澄ませた一刺し	锻冶师×2、枪兵×2	TEC+5%、LUC+3%、SPD-2%
武器商人	商人×2、锻冶师×2	TEC+4%、LUC+4%、MDF-2%
人知を超えた者	贤者×2、占星术士×2	MAT+4%、MDF+4%、ATK-2%
お宝探检队	盗贼×2、忍者×2	SPD+3%、LUC+5%、MAT-2%
全てを夺う忍贼	盗贼×2、迷宫大师×2	TEC+4%、SPD+4%、DEF-2%
ザ・パ－ティ	战士、僧侣、魔法师、牧师	ATK+3%、DEF+2%、MAT+2%
剑戟四天王	战士、魔法骑士、游侠、盗贼	ATK+4%、DEF+3%
求道者	圣骑士、枪兵、僧侣、忍者	TEC+4%、SPD+3%
つわもの共	圣骑士、狂战士、锻冶师、贤者	TEC+3%、DEF+4%
ロッドマスタ－ズ	魔法师、牧师、占星术士、贤者	MAT+4%、MDF+3%
ユ－ティリティチ－ム	魔法骑士、猎人、锻冶师、贤者	TEC+2%、SPD+2%、MAT+3%
极めし者	忍者、迷宫大师、怪盗、占星术士	SPD+4%、MAT+3%
オプティミスティズ	怪盗、商人、枪兵、游侠	ATK+2%、DEF+2%、LUC+3%

星屑之迷宫

迷宫探索

本作冒险的地方，迷宫按照季节横向分成春、夏、秋、冬4大区域，结构都是自上往下。每个区域一共有15层，每5层划分为一个纵向区域，越往下遇到的敌人越强，路线也会越复杂。每层之间都是一方通行，而且起点位置都有传送口可以离开迷宫。离开迷宫之后，下次可以直接从对应层数继续开始挑战。

迷宫的4大区域从第11层开始会出现三个分支，每个分支为对应的一个星座的迷宫。而我们探索迷宫的目的就是潜入星座迷宫的最深处，击败里面的BOSS并往祭坛上献上“星授”，以此来推进剧情。每次进入迷宫地图都是随机生成，但是在迷宫中读取存档不会对迷宫的结构有任何影响。

陷阱&异常状态

迷宫探索中有时会踩到很多陷阱，而且令人头疼的是这些陷阱大部分都是不可见的，不过可以利用技能“リムーブ”来防备。中了陷阱之后或者某些敌人的攻击都会附带一些异常状态，以下是异常状态的效果。

状态	说明
毒	每次行动会受到伤害
麻痹	速度减慢
沉默	无法使用技能
混乱	行动减慢并且无法使用技能

战斗

指令菜单	
ATTACK	普通攻击
SKILL	发动技能
ITEM	使用道具
GUARD	防御
GASSIN	让星之子发动GASSIN变身
ORDER	设定自动战斗时的作战模式
INFO	确定敌我情报
ESCAPE	逃走

本作的采用独特的围攻式战斗系统，战斗中玩家所有角色的站位是以敌人为中心分成前、后、左、右4个格子。玩家的队伍可以站在敌人的这4个位置发动攻击，但不能在场地内随意移动，不同的敌人有自己的弱点方向，攻击时如果箭头是粉红色表示这个攻击方向正是弱点。同一个格子内只能存在一支星之子的队伍，但主人公不受这个限制，不过敌人的攻击范围也是根据这些格子判定的，所以同一格内的所有人都会受到攻击。

画面右下方的为角色的行动槽，行动槽的排列顺序除了根据角色的速度之外，还要视乎角色上回合的动作。包括移动在内所有动作都会对行动顺序造成一定影响。

蓄力&强攻击

敌人发动高威力的攻击会蓄力一个回合，蓄力阶段能够从黄色边的格子判定出它将会攻击的方向。虽说及时将星之子撤离那个格子便能降低伤害，但如果顶着蓄力方向攻击会令OC槽大大提升。必要时候可充分利用这个特性。

OVER CHAIN

画面左下方的蓝色槽为OC槽，随着玩家不断攻击而积蓄。OC槽蓄满或者积蓄到一定程度能进入CHAIN或OVER CHAIN的状态。前者是封锁单个敌人的行动，而后者是封锁全场敌人的行动。封锁期间，玩家的队伍可以不断地发动攻击，而且还会记录下连击数，战斗结束后会根据连击数获得额外经验值和KP奖励。高连击数甚至能令经验值翻一两倍。CHAIN状态下要时刻留意下方的行动槽，如果轮到任何一个敌人行动时，CHAIN状态便会结束，非全场封锁的时候特别要注意。

快速积蓄OC值的方法有两种：1.从非弱点方向攻击；2.从强攻击蓄力的方向攻击。后者令OC值增加的量大大高于前者。

加速战斗&自动战斗

战斗中按下△键便能让所有人自动战斗。按一下R键能令战斗速度加快一倍。玩家可以在菜单中选择自动战斗时队伍的战术，自动作战时也可以随时按L改变。进行自动作战时，所有队伍都不会切换攻击目标——直到杀死眼前的敌人为止。因此如果有需要分散战力的话，要先手动选好攻击目标再开始自动战斗。

星天使（GASSIN）

战斗中消费150KP可以令4位星之子合体成为星天使。合体成星天使之后不仅整体战斗力会变强，还能消费KP发动自己属性相对应的大威力全屏攻击。星天使变身3回合后便会强制解除，而同一时间内只能存在一位星天使。

按照变身队伍的能力参数，星天使分力、器、体、速、知、心、星7种类，星天使种类决定他的必杀技类型。而队伍整体属性决定星天使属性，属性决定了星天使的特殊技能。

必杀技

力	ATK Code*(属性)	34
器	TEC Code*(属性)	21
体	DEF Code*(属性)	26
速	SPD Code*(属性)	21
知	MAT Code*(属性)	34
心	MDF Code*(属性)	26
星	LUC Code*(属性)	19

技能

无	リカバリー、フエアリーヒール
火	ブレイズ、バーニングフューズ
水	フロスト、アブソリュートゼロ、グランドヒール
风	サイクロン、ストームサイズ
土	グレイブ、アースシエイバー
光	シャイン、ディバインスレイブ、フエアリーヒール、カムバック
暗	カース、マインドエクリプス

*注：星天使的必杀技命名中，属性全部用英文字母代替。N=无、F=火、A=水、W=风、E=土、L=光、D=暗

流程要点

本作的迷宫探索部分较为开放，虽然初期只能进入春之迷宫，但按照剧情的顺序通过前10层以及白羊座迷宫之后，另外3个迷宫也会同时开启。正如前面所说，必须将上层的迷宫通过才能打开下层，而各个迷宫相同层数中敌人强度是非常接近的，换言之，如果队伍刚换了新人导致下层的迷宫打不过，可以先去挑战其他迷宫的浅层。

4个迷宫最深处各3个分支，合计12个分支迷宫分别对应了各个星座。只要通过其中一个星座迷宫，这个季节就算完成。（季节图标中会有王冠符号）。完成一个季节迷宫后就会触发主线剧情并解锁巫女的好感度槽。虽然迷宫随机生成，但本质上没有太大区别，所以这里主要说说攻略的要点和建议：

1. 所有迷宫的挑战顺序不限，但还是建议大家先将一个季节的星座迷宫清了再去打下一个季节，因为星座迷宫中敌人的战斗力都不是固定的。玩家完成的主线剧情越多，星座迷宫的敌人就会越强，最明显的例子就是当你开始的剧情中打过了白羊宫之后，再次进入白羊宫会发现杂兵比之前变强了很多。同理，如果夏雾迷宫也完成了，白羊宫的敌人会再次增强。所以不要跟自己过不去，先清了一个季节再去打第二个季节吧。

2. 先清理季节再打下一个季节在前期还有一个好处，就是能快速搞到好用的装备。难度越高的迷宫获得的装备越强，所以通过了白羊宫之后可以回去搜搜宝箱，能找到不少像样的武器或者防具，这样打其他季节的浅层迷宫时就能轻松地碾压过去。

3. 善用迷宫中的交换台。多S/L几次能换到不少超级的装备。白羊宫最深层一般能找到好几个交换台，在交换台前存档，然后想要什么类型的武器就将手上这个类型最好的武器供上去，建议先搞主角的装备。通过S/L不停地刷，刷出高威力的武器再去下一个交换台换，目标是ATK+2000以上的武器，有了这种武器一直打到后期都没问题。另外，S/L交换的时候还要注意一点，读档次数是会被记录下来的，次数太多会导致这把武器无法再放上交换台。如果没存档的话，离开游戏再进入可以解决这个问题。

4. 4个季节的迷宫完成后会出现最终迷宫“第13之迷宫”，这个迷宫同样有15层，每5层分一个区域的结构。最深处便是本作的最终BOSS。

结局&通关继承要素

游戏中每个巫女都有自己的结局，达成结局的条件是好感度到4.0以上，并且触发了“爱好の仪・ACT5”之后第二个羁绊剧情，出现“深いキズナを手に入れた！”的信息。结局可从达成条件的巫女中选择。如果没有任何一个巫女达成条件击败最终BOSS，就会进入Normal Ending。当触发全部12位巫女的结局后就能进入后宫结局。

通关后可以选择继承存档继续游戏，或者重新开始进行第二周目游戏，二周目继承内容包括金钱、道具、武器装备、星之子、主人公和星之子的等级、城市等级，已经解禁的职业也会继承。但是巫女的好感度无法继承，支线任务也要重新去做。如果选择继承存档继续游戏，玩家将会回到打最终BOSS前的迷宫，这时候的目的是回收各个巫女的结局。

星之子职业介绍

战士（Fighter/ファイター）

武器：剑

入职要求能力						
ATK	TEC	DEF	SPD	MAT	MDF	LUC
40	35	40	35	20	35	30

等级	名称	效果（方向or对象/效果/威力）
Lv5	フリック	前/麻痹/弱
Lv10	フォースブレイク	左/ATK5%↓/中
Lv15	ファイティング	提升自己的ATK30%
Lv20	集团战斗のコツ	自动技能，OC槽积蓄量增加

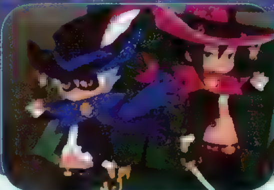
平衡性优秀，最基本的职业之一，擅长物理攻击。适合前期当前锋进行输出，降低对方攻击力的技能在前期有很大帮助，虽说这些技能到后期几乎派不上用场了，但一些提升物攻的团队阵型也要用到战士。建议任何时候可用角色中都保留有一位战士。

盗贼（Thief/シーフ）

武器：剑

入职要求能力						
ATK	TEC	DEF	SPD	MAT	MDF	LUC
94	110	116	115	110	64	85

等级	名称	效果（方向or对象/效果/威力）
Lv5	ブリッツブロウ	右/必中/弱
Lv10	ハーフスラッシュ	前右/–/中
Lv15	スティール	偷取所持的道具 前/盗
Lv20	トラップ解除	自动技能，解除宝箱的陷阱



速度和命中出色的职业，放在这两方面比较薄弱的队伍中能发挥出很大作用。解除宝箱陷阱的技能会为前期搜索道具带来不少方便，不过要注意场景中的陷阱还是无法解除的。

僧侣（Monk/モンク）

武器：爪刃

入职要求能力						
ATK	TEC	DEF	SPD	MAT	MDF	LUC
91	85	134	133	62	62	84

等级	名称	效果（方向or对象/效果/威力）
Lv5	ポイズンクレイブ	前/毒/弱
Lv10	デビルズバック	前右后/中
Lv15	メンタルフォース	我方/异常状态恢复
Lv20	起死回生	自动技能，有一次机会受到大伤害不会死亡

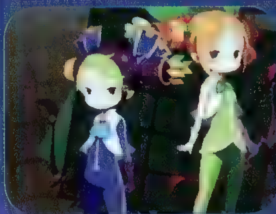
强化了物攻和速度的物理系职业，物防也非常出色，极端的打法下有很客观的输出。缺点是魔攻魔防较低，所以不适合用在靠魔法进攻的队伍中。追求平衡性可以跟魔法防御高的角色组队。

弓兵(Archer/アーチャー)

武器：弓

入职要求能力						
ATK	TEC	DEF	SPD	MAT	MDF	LUC
91	128	112	88	128	62	84

等级	名称	效果（方向or对象/效果/威力）
Lv5	ツイストショット	左/TEC5%↓/弱
Lv10	バックムーン	后左右/中
Lv15	エキスパートスキル	提升自己的TEC30%
Lv20	器用	TEC提升



命中力走向极端的职业，面对强敌时能有效降低普通攻击的MISS几率，跟命中差的孩子组队能很好地弥补对方的弱势。

魔法师（Magician/マジシャン）

武器：杖

入职要求能力						
ATK	TEC	DEF	SPD	MAT	MDF	LUC
25	35	20	35	50	40	35

属性	等级	名称	效果（方向or对象/效果/威力）
火	Lv1	ブレイズ	前/火/弱
	Lv15	バーニングフューズ	左右/火/中
水	Lv1	フロスト	前/水/弱
	Lv15	アブソリュートゼロ	左右/水/中
风	Lv1	サイクロン	前/风/弱
	Lv15	ストームサイズ	左右/风/中
土	Lv1	グレイヴ	前/土/弱
	Lv15	アースセイバー	左右/土/中
光	Lv1	シャイン	前/光/弱
	Lv15	ティバインスレイブ	左右/光/中
暗	Lv1	カース	前/暗/弱
	Lv15	マインドエクリプス	左右/暗/中
-	Lv20	メディテイション	提升自己的MAT30%
-	Lv10	魔术の心得	MP量提升

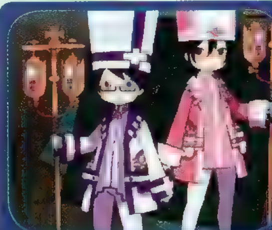
最基本的魔法系职业，针对迷宫中敌人的属性施以克制的魔法来进攻。不过魔法师所能学会的技能取决于自身防御属性，所以只能学会一个属性的魔法，因此魔法师的针对性强。进行仪式之前可以靠套娃来获得想要的属性。

牧师（Cleric/クレリック）

武器：杖

入职要求能力						
ATK	TEC	DEF	SPD	MAT	MDF	LUC
20	40	25	35	40	50	35

等级	名称	效果（方向or对象/效果/威力）
Lv1	ヒール	我方/HP小回复
Lv5	デバインリテラシー	提升自己的MDF30%
Lv15	リフレッシュ	我方/异常状态回复
Lv20	リカバリー	我方/能力下降回复
Lv25	フエアリーヒール	我方/HP中回复
Lv25	カムバック	令战斗不能的队伍复活
Lv40	グランドヒール	我方/HP大回复/异常状态恢复
Lv20	信仰心	混乱无效



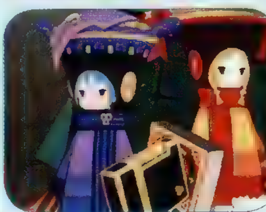
拥有多种回复、援护魔法的支援型职业，即使到了后期也能大派用场，在混合阵型中，平衡性出色的ザ・パーティ和魔法能力走极端的ロッドマスターズ都要用到牧师，可以说是任何时候都不可或缺的职业。缺点是防御力较差而且消费MP较多，要依靠同伴和装备弥补。

商人（Merchant/マーチャント）

武器：斧

入职要求能力						
ATK	TEC	DEF	SPD	MAT	MDF	LUC
78	93	100	122	93	92	135

等级	名称	效果（方向or对象/效果/威力）
Lv5	ブレインシェイク	右/混乱/中
Lv10	コンフュスイング	左右/MDF5%↓/中
Lv15	道具の心得	使用道具后，进入下次行动的时间缩短
Lv20	敌はG也	自动技能，战斗结束后获得金钱增加



职业要求的基础LUC数值较高，而且斧头也属于所有武器中攻击力最高的一类，因此就算是普通攻击往往也能打出惊人的伤害。技能虽然少，但威力都是中级，战斗力有绝对的保障。

圣骑士（Paladin/パラディン）

武器：枪

入职要求能力						
ATK	TEC	DEF	SPD	MAT	MDF	LUC
156	124	130	105	99	97	67

等级	名称	效果（方向or对象/效果/威力）
Lv5	ジップリッパー	前/沉默/弱
Lv10	レックレスラスト	前后/自己SPD5%↑/中
Lv15	パラディンウォール	制作光壁令自己受到的伤害下降30%
Lv20	ヒール	我方/HP小回复
Lv25	坚牢	DEF提升

俗称的肉盾，防御能力出色的职业。面对BOSS战或者强敌时，可以让他所在的队伍牵制着BOSS的行动，争取时间给队友围攻其他杂兵。自带回复技能，即使同组的三个成员都躺下了也能靠自己起死回生。

魔法骑士（Magic Knight/マジックナイト）

武器：剑

入职要求能力						
ATK	TEC	DEF	SPD	MAT	MDF	LUC
141	133	139	112	156	78	96

等级	名称	效果（方向or对象/效果/威力）
Lv1	フリック	前/麻痹/弱
Lv1	ブレイズ	前/火/弱
Lv1	フロスト	前/水/弱
Lv1	サイクロン	前/风/弱
Lv1	グレイヴ	前/土/弱
Lv1	シャイン	前/光/弱

等级	名称	效果（方向or对象/效果/威力）
Lv1	カース	前/暗/弱
Lv10	ブレインレイター	左后/MAT5%↓/中
Lv10	ミックスのコツ	自动技能，发动技能时消费MP量减少
Lv15	リムーブ	迷宫技能，一定时间内无视任何陷阱
Lv20	エレメントアタック	前/自己的属性/强

熟悉魔法攻击和物理攻击的职业。职业最大的价值在于エレメントアタック和ミックスのコツ两个专属技能，前者是威力强级别，并且带属性的魔法攻击，假如能克制对方威力可想而知。而ミックスのコツ可以降低MP的消耗，跟拥有高威力技能的职业组队能得到进一步发挥。

技能		
等级	名称	效果（方向or对象/效果/威力）
Lv5	ポイズンクレイブ	前/毒/弱
Lv10	スプリット	前左/中
Lv15	ビーストソウル	前/自DEF10%↓/强
Lv20	斗争本能	ATK上升

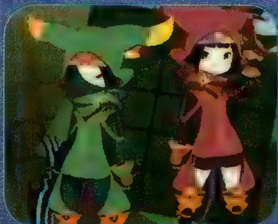
完全舍弃防御的，将攻击力提升到极限的职业，就连阵型组合都是提升攻击降低防御的。可以考虑表里一体の拳斗士这个阵型，既能进一步提升攻击力，防御修正也一定程度缓解了他的劣势。

忍者（Ninja/ニンジャ）

武器：爪

入职要求能力						
ATK	TEC	DEF	SPD	MAT	MDF	LUC
168	129	194	222	98	122	135

技能		
等级	名称	效果（方向or对象/效果/威力）
Lv5	サイレントキリング	后/低概率即死/弱
Lv10	デビルズバック	前右后/中
Lv15	インビジブル	自动技能，一定时间内令地图中的敌人无法察觉
Lv20	烟玉	逃走技能。



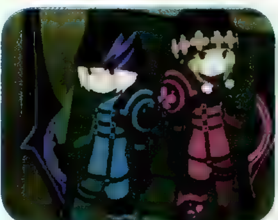
特殊职业，要收集齐盾、兵、斗、商、冒、隐、贝、忠，需9本书才能解放。拥有低概率即死技能是他的一大魅力，令敌人无法察觉的技能对快速通过浅层迷宫有很大帮助。

枪兵（Lancer/ランサー）

武器：枪

入职要求能力						
ATK	TEC	DEF	SPD	MAT	MDF	LUC
162	124	159	187	94	117	104

技能		
等级	名称	效果（方向or对象/效果/威力）
Lv5	テンプルチェイン	左/OC值↑/弱
Lv10	グレートデバイド	左右/中
Lv15	ランサーレンジ	自己/贯通效果
Lv20	见切り	回避概率提升



非特殊职业中惟一掌握OC值上升这招神技的职业，而且LV5就能学会。可以配置两个枪兵到不同的小组中，打BOSS或者强力点的杂兵一瞬间就能打出OVER CHAIN。无论练级还是挑战BOSS都是必备职业。

游侠（Ranger/レンジャー）

武器：剑

入职要求能力						
ATK	TEC	DEF	SPD	MAT	MDF	LUC
97	165	94	120	138	160	98

技能		
等级	名称	效果（方向or对象/效果/威力）
Lv1	ヒール	我方/HP小回复
Lv5	ブリッツブロウ	右/必中/弱
Lv10	フォースブレイク	左/ATK5%↓/中
Lv10	胁威への耐性	不怕毒和麻痹状态
Lv15	クレセント	前左后/中
Lv20	ネイチャーフォース	自己/HP中回复

中后期的实用职业之一，能力既不拔尖也没有弱项，提升攻击力并且没有负面效果的两个混合阵型都不落下游侠，因此可以适当地培育一两个这种职业的星之子。

猎人（Hunter/ハンター）

武器：弓

入职要求能力						
ATK	TEC	DEF	SPD	MAT	MDF	LUC
100	144	126	124	116	111	154

技能		
等级	名称	效果（方向or对象/效果/威力）
Lv5	カムバックアロー	后/弱
Lv10	レッグスワンプ	后右/SPD5%↓/中
Lv15	ウィーク	前/弱点攻击/中
Lv20	的确な一击	会心率提升

弓兵的强化型，依靠会心率还有弱点攻击的技能给予敌人重创。阵型配搭不多，实用性偏低。但可以让スウ的孩子选用，配合商人这个职业走高LUK路线，以高会心率来体现这个职业的价值。

狂战士（Berserker/バーサーカ）

武器：爪

入职要求能力						
ATK	TEC	DEF	SPD	MAT	MDF	LUC
157	121	156	154	118	141	103

锻冶师（Blacksmith/ブラックスミス）

武器：斧

入职要求能力						
ATK	TEC	DEF	SPD	MAT	MDF	LUC
164	153	162	133	178	174	105

技能		
等级	名称	效果（方向or对象/效果/威力）
Lv5	アーマーブレイク	前/DEF5%↓/中
Lv10	コンフュスイング	左右/MDF5%↓
Lv15	メインテナンス	自己/ATK・DEF↑
Lv20	リカバリー	我方/能力下降回复
Lv25	防腐处理	不受ATK和DEF下降的效果影响

追求稳定发挥的职业，技能不多，主要面向与降低对方两防和增加自己攻防能力。出色的平衡性在自动作战时能有不俗的表现。

贤者（Sage/セージ）

武器：杖

入职要求能力						
ATK	TEC	DEF	SPD	MAT	MDF	LUC
166	156	164	135	181	176	106

技能			
属性	等级	名称	效果（方向or对象/效果/威力）
火	Lv1	ブレイズ	前/火/弱
	Lv15	バーニングフューズ	左右/火/中
水	Lv1	フロスト	前/水/弱
	Lv15	アブソリュートゼロ	左右/水/中
风	Lv1	サイクロン	前/风/弱
	Lv15	ストームサイズ	左右/风/中
土	Lv1	グレイヴ	前/土/弱
	Lv15	アースセイバー	左右/土/中
光	Lv1	シャイン	前/光/弱
	Lv15	ティバインスレイブ	左右/光/中
暗	Lv1	カース	前/暗/弱
	Lv15	マインドエクリプス	左右/暗/中
－	Lv5	マナプール	我方/MP200回复
－	Lv15	フェアリーヒール	我方/HP中回复
－	Lv20	诅咒对抗	沉默无效
－	Lv25	リフレッシュ	我方/异常状态恢复
－	Lv30	カムバック	我方/复活
－	Lv35	グランドヒール	我方/HP大回复/异常状态恢复

特殊职业，将魔法师和牧师两个职业训练到25级以上才能开启。魔法师和牧师的混合强化型职业，掌握两者几乎所有的技能。跟魔法师一样，所能掌握的魔法属性取决于自身的防御属性，并非全部属性的魔法都能学会。

迷宫大师（Dungeon Master/ダンジョンマスター）

武器：斧

入职要求能力						
ATK	TEC	DEF	SPD	MAT	MDF	LUC
142	188	168	168	186	151	108

技能		
等级	名称	效果（方向or对象/效果/威力）
Lv5	ブレインシェイク	右/混乱/中
Lv10	グランチェイン	前后/OC值↑/中
Lv15	トラップサーカス	全方向/中
Lv15	リムーブ	一定时间内无视迷宫中的陷阱
Lv20	エスケープ	强制离开迷宫
Lv20	迷宫透视	能够查看到该层迷宫的完整地图

特殊职业，通过6个星座迷宫之后才能使用。迷宫透视能够帮我们少走不少冤枉路，**エスケープ**在兵尽粮绝的时候也能帮助我们脱险。而且同样掌握OC值上升的神技，后期队伍中必不可少的职业。

怪盗（Bandis/バンディス）

武器：枪

入职要求能力						
ATK	TEC	DEF	SPD	MAT	MDF	LUC
153	200	180	180	198	162	114

技能		
等级	名称	效果（方向or对象/效果/威力）
Lv1	テンプルチェイン	左/OC值↑/弱
Lv10	绊の使者	自动技能，GASSIN发动时消费的KP值减少
Lv15	レックレスラスト	前后/自SPD5%↑/中
Lv20	キズナリリース	消费KP值，直接令对手的HP下降30%，无法对BOSS使用
Lv25	キズナマインド	我方/KP消费/中回复

特殊职业，孕育出职业为迷宫大师的星之子后即可使用。部分技能要利用到KP值的特殊职业。令对手HP减少30%的技能只能对付弱的杂兵，用处不大，但开启了第13个迷宫之后，敌人的能力大幅提升，这招的实用性才会体现出来。

占星术士（Astromancer/アストロマンサー）

武器：杖

入职要求能力						
ATK	TEC	DEF	SPD	MAT	MDF	LUC
115	162	141	169	187	124	195

技能	
等级	效果（方向or对象/效果/威力）
ゾディアック	直接令敌人HP下降30%，无法对BOSS使用
テレパシー	一定时间内更容易受到巫女们的通信
ブレイズ	前/火/弱
バーニングフューズ	左右/火/中
フロスト	前/水/弱
アブソリュートゼロ	左右/水/中
サイクロン	前/风/弱
ストームサイズ	左右/风/中
グレイヴ	前/土/弱
アースセイバー	左右/土/中
シャイン	前/光/弱
ティバインスレイブ	左右/光/中
カース	前/暗/弱
マインドエクリプス	左右/暗/中
リカバリー	我方/能力下降回复
フェアリーヒール	我方/HP中回复
グランドヒール	我方/HP大回复/异常状态恢复
カムバック	我方/复活
リフレッシュ	我方/异常状态恢复
リムーブ	迷宫技能，一定时间内无视任何陷阱
恋爱上手	自动技能，战斗中更容易受到巫女们发来的信息

特殊职业，要求玩家跟所有巫女的好感度达到3格以上才能使用。算是后期为玩家尽快完成剧情，刷结局而准备的职业。能力算是贤者的加强版，可学会的属性魔法同样取决于星之子自身的属性。ゾディアック同样能按比例扣减对方的HP，而且不需要消耗KP值。在最终迷宫可以发挥出很大的作用。

普通任务

可从酒吧直接领取的任务，部分任务要达成一定条件后才会出现

任务名	内容	达成条件	酬金	奖励道具	出现时期
警备队の忧郁	交纳	ポーション×10	1000	キズナの欠片	初期出现，可无限重复领取任务
HとMの间	交纳	マナストーン+×8	2000	星のしずく+×5	剧情前期出现
星の子の神秘	交纳	キズナの欠片×5	2000	マトリヨーシカAT×2、マトリヨーシカ火×2	"HとMの间"完成后
万能の所以	交纳	星箱の键×10	3000	万能药×5	完成12星座迷宫中的两个
读书に必要な体力	交纳	星のしずくEX×5	5000	キズナの块×5、太古の秘术×5、神秘の教え×5	完成"万能の所以"之后
斧を锻えるSD	交纳	バルディッシュ×3	1000	バルディッシュ+×1	剧情前期出现，可重复领取任务
超星传说・枪编	交纳	グローリー+×1	2000	グロリアス+	剧情前期出现
超星传说・爪编	交纳	キャプテン+×3	2000	ハードラック+×1	完成"超星传说・枪编"之后
ある绅士の恼み	交纳	ブレイクボウ+	3000	ケガレストンプ+×1	剧情前期出现
超星传说・刀编	交纳	罚刀+×3	5000	魔式光学刀+×1	完成"超星传说・爪编"，以及完成6个12星座迷宫之后
冬をしのぐ良い服を	交纳	布の服+1	1000	クロー×1ダルマティカ+×1	完成白羊座迷宫后出现，可重复领取任务
才能は煌めいて	交纳	チェインクロス+×1	2000	スケイルクロス+×1	完成"冬をしのぐ良い服を"之后
尽きることのない泉	交纳	シルバーメイル+×1	2000	アーケスシエル+×1	完成12星座迷宫其中两个
素敌な勘违い	交纳	帚星の衣	3000	スイラムメイル+×1	完成"尽きることのない泉"之后
梦は果てしなく	交纳	エナジーシエル+×1	5000	カリストアーマー×1	完成12星座迷宫中的5个
效果は人の气持ち	交纳	お守り×5	1000	お守り+	初期出现，可重复领取任务
人气者 现る!	交纳	クールバンド++×1	2000	スーパーレジスト×1	完成"效果は人の气持ち"之后
人气者 再び	交纳	カーリーハーツ×1	2000	体神の护り・改×1	完成"人气者 现る!"之后
精神を锻えるとは?	交纳	绝对神の教え×1	3000	真・技神の护り×1	完成"人气者 再び!"之后
愿い叶えたまえ	交纳	真・贤神の首饰り×1	5000	オールレジスト×1	完成"人气者 再び!"之后，物件在"第13の迷宫"5F能找到
フランの实验日记	交纳	マトリヨーシカSP×1	1000	マトリヨーシカ风×1、マトリヨーシカ光×1	剧情前期出现
谜の团体からの依赖	交纳	マトリヨーシカ光×2	2000	マトリヨーシカMD×2、マトリヨーシカLC×2	完成12星座迷宫中的两个
はじめてのお使い	交纳	マトリヨーシカTC×3	2000	マトリヨーシカ水×2、マトリヨーシカ土×2、マトリヨーシカ风×2	剧情前期出现
キャンペーン实施中!	交纳	マトリヨーシカ暗×4	3000	マトリヨーシカMA×3、マトリヨーシカDF×3、マトリヨーシカ火×3	完成"はじめてのお使い"之后
ドジっ娘ラプソディー	交纳	マトリヨーシカLC×5	5000	マトリヨーシカ星×2、マトリヨーシカ光×2、マトリヨーシカAT×2	完成"キャンペーン实施中!"、并且完成12星座迷宫中的6个之后
不顺と不纯	交纳	ツイスター×1	2000	都市传说のナゾ×1、マジックハンド×1、高级おつまみセット×1	剧情前期出现
寝坊と内申	交纳	目觉まし时计×1	1000	マーブルキャンディ×1、レインボーリング×1	完成"不顺と不纯"之后
アイドルをさがせ!	交纳	セイヤ・No1!×1	2000	ダイダイクッキー×2、高级ハーブ茶×2、子ネコのぬいぐるみ×1	完成"寝坊と内申"之后
マニアック愿望	交纳	ケガレのフィギュア×1	3000	スチルカメラ×1、天然色昆虫图监×2、128色クレヨン×2	完成"アイドルをさがせ!"之后
レッツ非常识	交纳	∞・ホールド×1	5000	スケスケな下着×2、ゴージャスホウキ×2、高性能听诊器×2	完成"マニアック愿望"之后
夏にはびこる王妃样	讨伐	カシオペヤ×5	2000	ハイ・グラディウス×1	可重复领取
グレートライアー	讨伐	カリーナ×5	2000	ハンターグラス+×1	完成"夏にはびこる王妃样"之后，可重复领取
冬空に愿いをめて	讨伐	サギッタ×3	3000	幸福のチャーム+×1	完成"夏にはびこる王妃样"之后可重复领取
风を切る骏马	讨伐	エクレアス×1	3000	チェインクロス+×1	剧情前期出现
夏と影	讨伐	ラケルタス×20	3000	スケイルプレート+×1	完成"夏にはびこる王妃样"之后
クマ一刀两断	讨伐	ウルスラム×20	5000	狩士の铠×1	王城"冬空に愿いを入めて"之后
伤がうずくとき	讨伐	ルプガス×20	5000	ブレイクボウ+×1	完成"夏にはびこる王妃样"之后
ゾクゾクするアイツ	讨伐	アグリア×20	5000	グランポイゾネス×1	剧情前期出现
出世极まる!	讨伐	ゼクトウマス×20	10000	ルミナスブレスト×1	完成"伤がうずくとき"之后
レンズの向こう侧	讨伐	ヘルーガウス×20	10000	ルインステッキ+×1	完成12星座迷宫中的6个后
羊が1匹	讨伐	プセウドテイx1	10000	マトリヨーシカMA×2、マトリヨーシカ光×2、マトリヨーシカ星×2	剧情前期出现
牛は啮ませじゃない	讨伐	メンダキオルム×1	10000	マトリヨーシカAT×2、マトリヨーシカ土×2、マトリヨーシカ星×2	完成白羊座迷宫之后
俺らニコイチ	讨伐	イニクタテイス×1	10000	マトリヨーシカ光×2、マトリヨーシカ暗×2、マトリヨーシカ星×2	完成白羊座迷宫之后
食われる前に食え!	讨伐	スケロルム×1	10000	マトリヨーシカLC×2、マトリヨーシカ土×2、マトリヨーシカ星×2	完成白羊座迷宫之后
百秽の王	讨伐	ギアトレス×1	10000	マトリヨーシカMA×2、マトリヨーシカ火×2、マトリヨーシカ星×2	完成白羊座迷宫之后
乙女心と秋の空	讨伐	アエリアエ×1	10000	マトリヨーシカMD×2、マトリヨーシカ光×2、マトリヨーシカ星×2	完成白羊座迷宫之后
生と死の狭间	讨伐	フリアエ×1	10000	マトリヨーシカTC×2、マトリヨーシカ暗×2、マトリヨーシカ星×2	完成白羊座迷宫之后
致死量の绝望	讨伐	クリミナトレス×1	10000	マトリヨーシカSP×2、マトリヨーシカ暗×2、マトリヨーシカ星×2	完成白羊座迷宫之后
轨道は变幻自在	讨伐	テンタ	10000	マトリヨーシカAT×2、マトリヨーシカ火×2、マトリヨーシカ星×2	完成白羊座迷宫之后
山を越え谷を超え	讨伐	マレフイキ×1	10000	マトリヨーシカDF×2、マトリヨーシカ风×2、マトリヨーシカ星×2	完成白羊座迷宫之后
永久に续く水面とは?	讨伐	アポスタタエ×1	10000	マトリヨーシカMA×2、マトリヨーシカ水×2、マトリヨーシカ星×2	完成白羊座迷宫之后
鱼心无ければ断ち心	讨伐	インフイデレス×1	10000	マトリヨーシカLC×2、マトリヨーシカ水×2、マトリヨーシカ星×2	完成白羊座迷宫之后

巫女任务

无法通过正常途径领取，只能在战斗或者剧情中随即收到巫女的电话中领取。

任务名	内容	达成条件	酬金	奖励道具	礼物回收地点
アリーのお愿い	提供	シックな发饰り	0	レトロなかんざし×1、レリーフブローチ×1	可直接从商店购买
アリーのお愿い2	提供	包丁セット×1	0	神秘の教え×3、キズナの欠片×1	可直接从商店购买
アリーのお愿い3	提供	クレイモア+×1	0	マトリヨーシカMD×3、マトリヨーシカ光×3	双子座の迷宫 11F
タルアのお愿い1	提供	アニマルバッチ×1	0	ファンシーバッジ×1、アニマルイヤリング×1	可直接从商店购买
タルアのお愿い2	提供	スポーツシューズ×1	0	マトリヨーシカSP×2、マトリヨーシカ暗×2	可直接从商店购买
タルアのお愿い3	提供	缩动の心得×5	0	集中インガム×5、パラライニードル×5	可直接从商店购买
リリスのお愿い1	提供	古い水晶玉×1	0	おまじないセット×5、星雾烟幕×5	可直接从商店购买
リリスのお愿い2	提供	ハデハデイヤリング×1	0	スケスケな下着×1、フラワーブローチ×1	可直接从商店购买
リリスのお愿い3	提供	メディスローブ+×1	0	マトリヨーシカ暗×5、マトリヨーシカTC×5	宝:蟹座の迷宫12F 店:12星座の迷宫クリア(7个所)

任务名	内容	达成条件	酬金	奖励道具	礼物回收地点
ルカのお願い1	提供	レトロなかんざし×1	0	マトリョーシカAT×2、マトリョーシカ土×2	可直接从商店购买
ルカのお願い2	提供	ドライフルーツタルト×1	0	包丁セット×1、すっきりメガネ×1	可直接从商店购买
ルカのお願い3	提供	ムーンブローチ++×1	0	乙女のビンタ×5、リセッ灯×5	宝：金刚雾冰の迷宫8F
フエミルナのお願い1	提供	ダイヤモンドピアス×1	5000	ゴールドイヤリング×1、高级ハーブ茶×1	可直接从商店购买
フエミルナのお願い	提供	ゴージャスホウキ×1	5000	星のしずく×3、星箱の键×3	可直接从商店购买
フエミルナのお願い3	提供	オラクルカード+	5000	マトリョーシカDF×3、マトリョーシカ火×3	宝：山羊座の迷宫12F
マヒルのお願い1	提供	くっきりメガネ×1	0	マトリョーシカ光×2、マトリョーシカ暗×2	可直接从商店购买
マヒルのお願い2	提供	香辛料セット×1	0	ダンスシューズ×1、キューテイピアス×1	ギフトショップで购可
マヒルのお願い3	提供	レインボーリング×1	0	ポーション+×3、マナストーン+×3	可直接从商店购买
ミレイのお願い1	提供	マトリョーシカMA×1	0	古い水晶玉×1、シックな发饰り×1	宝：冬凪の迷宫5F
ミレイのお願い2	提供	イヤープラグ×1	0	魔法转送装置×3、太古の秘术书×3	可直接从商店购买
ミレイのお願い3	讨伐	フエルガラス×10	0	マトリョーシカMA×3、マトリョーシカ星×1	宝：秋の10Fからが讨伐にオススメ
レオーネのお愿い1	提供	エレガントピアス×1	0	ジユエルブローチ×1、ギリマンジヤロの豆×1	可直接从商店购买
レオーネのお愿い2	提供	高性能听诊器×1	0	デトックストーン×5、万能药×1	可直接从商店购买
レオーネのお愿い3	提供	星のしずく+×10	0	マトリョーシカ火×3、マトリョーシカAT×3	ショップで购入可
スウのお願い1	提供	アニマルイヤリング×1	0	128色クレヨン×1、アニマルバッチ×1	可直接从商店购买
スウのお願い2	提供	フワフワな下着×1	0	坚牢の丸药×5、おしゃべり草×5	可直接从商店购买
スウのお願い3	提供	クールバンド++×1	0	マトリョーシカ水×3、マトリョーシカTC×3	宝：北斗胧月の迷宫10F
ファルンのお願い1	提供	派手な发饰り×1	0	アロマ石けん×1、おしやれメガネ×1	可直接从商店购买
ファルンのお願い2	提供	ダンスシューズ×1	0	蛮族の旋律×5、缩动の心得×5	可直接从商店购买
ファルンのお願い3	提供	チータスリング×1	0	マトリョーシカTC×3、マトリョーシカ风×3	宝：冬凪の迷宫3F
コレットのお願い1	提供	王国公认バッジ×1	0	キズナの欠片×2	可直接从商店购买
コレットのお願い2	提供	世界のパン大全×1	0	おしやれなリボン×1、ドライフルーツタルト×1	可直接从商店购买
コレットのお願い3	提供	七福のチヤーム×1	0	マトリョーシカLC×3、マトリョーシカ水×3	宝：冬凪の迷宫4F
ユズハのお愿い1	提供	マジカルピアス×1	0	マトリョーシカMD×3、マトリョーシカ水×3	可直接从商店购买
ユズハのお愿い2	提供	天使の羽根ペン×1	0	マナストーン+×3、おまじないセット×3	可直接从商店购买
ユズハのお愿い3	提供	集中インガム×5	0	天然バスソルト×1、レースのリボン×1	可直接从商店购买

成就列表

成就名	RANK	完成条件
壁を越えしマレビト	★☆☆	通过一个十二星座迷宫
突き进むマレビト	★☆☆	通过两个十二星座迷宫
熟练のマレビト	★☆☆	通过3个十二星座迷宫
资格を持つマレビト	★☆☆	通过4个十二星座迷宫
高みを目指すマレビト	★★☆	通过6个十二星座迷宫
传说のマレビト	★★★	通过12个十二星座迷宫
春の季节を静めし者	★★☆	春系十二星座迷宫全部通过
夏の季节を静めし者	★★☆	夏系十二星座迷宫全部通过
秋の季节を静めし者	★★☆	秋系十二星座迷宫全部通过
冬の季节を静めし者	★★☆	冬系十二星座迷宫全部通过
黄道の加护を受けし者	★★★	遇到全部十二宫的ギミック
色んな意味で大当たり	★☆☆	遇到全部种类的ギミック
ケガレキラー	★★☆	秒杀100只痕
ケガレハンター	★★★	击破所有种类的痕
コンボ职人	★☆☆	CHAIN COMBO次数达到4次
コンボ达人	★★☆	CHAIN COMBO次数达到8次
コンボマスター	★★★	CHAIN COMBO次数达到12次
チエイン职人	★☆☆	CHAIN达到100次
チエインマスター	★☆☆	OVER CHAIN达到100次
逃げるが胜ち	★☆☆	逃跑成功100次
攻击は最大の防御	★★☆	攻击累计1000次
スキル职人	★★☆	发动技能达到500次
アイテムマスター	★☆☆	道具使用100次
ガードマスター	★☆☆	防御累计100次
ガッシン职人	★☆☆	累计召唤10次星天使。（可S/L）
ガッシンマスター	★★☆	召唤出全部种类的星天使
连携上手	★★☆	使用全部团队技能
スキルマスター	★★★	使用过全部技能
チームカラーマスター	★★☆	拼凑出全部团队组合(TC)
いっぱい贮めました	★★★	累计获得金钱1000000G
忍びの道	★☆☆	孕育出特殊职业忍者的星之子
知识の块	★☆☆	孕育出特殊职业贤者的星之子
果て无き探究心	★☆☆	孕育出特殊职业迷宫大师的星之子
绊を系ぐ者	★☆☆	孕育出特殊职业终结者的星之子
个性丰かな子供达	★★☆	全部职业的星之子都孕育出来
初めての共同作业	★☆☆	第一次孕育出星之子
赈やかな生活	★☆☆	累计孕育出12个星之子
大家族	★★☆	累计孕育出50个星之子
世界一の大家族	★★★	累计孕育出100个星之子
子供の独り立ち	★☆☆	让5个星之子独立
亲孝行な子供达	★☆☆	让10个星之子独立
成长した泽山の子供	★★☆	让20个星之子独立
街中子供がいっぱい	★★★	让50个星之子独立
大きく成长した子供达	★★☆	将10个星之子等级提升到极限
三角关系	★☆☆	完成10次W爱好之仪
新育成プログラム！	★☆☆	训练所开放
宝探し始めました！	★☆☆	采掘屋开放
赠り物をあげよう！	★☆☆	礼物店开放
お见合い上手	★☆☆	利用通信所的“お见合い通信”10次
掘り出し上手	★☆☆	利用采掘屋30次
子育て上手	★☆☆	利用训练所给孩子练级完成30次
传说のパシリ	★★☆	完成全部收集道具的支线任务
传说の赏金稼ぎ	★★☆	完成全部讨伐敌人的支线任务
传说のプレイボーイ	★★☆	完成全部巫女的委托任务
クエストマスター	★★★	完成全部支线任务
アイテム收集家	★★☆	获得全部消费道具
ウエポン收集家	★★★	获得全部武器
アーマー收集家	★★★	获得全部防具
アクセサリー收集家	★★★	获得全部饰品
マトリョーシカ收集家	★★★	获得全部套娃
プレゼント收集家	★★★	获得全部礼物
恋爱上手	★☆☆	给巫女们赠送30次礼物
テクニシャン	★☆☆	完成10Touch Communication
运命の赤い糸	★☆☆	发生10次偶遇事件
アリーとの绊	★★★	触发全部アリー的剧情
タルアとの绊	★★★	触发全部タルア的剧情
リリスとの绊	★★★	触发全部リリス的剧情
ルカとの绊	★★★	触发全部ルカ的剧情
フエミルナとの绊	★★★	触发全部ファミルナ的剧情
マヒルとの绊	★★★	触发全部マヒル的剧情
ミレイとの绊	★★★	触发全部ミレイ的剧情
レオーネとの绊	★★★	触发全部レオーネ的剧情
スウとの绊	★★★	触发全部スウ的剧情
ファルンとの绊	★★★	触发全部ファルン的剧情
コレットとの绊	★★★	触发全部コレット的剧情
ユズハとの绊	★★★	触发全部ユズハ的剧情
グランバニアの英雄	★☆☆	完成游戏的主线
アリーと共に	★☆☆	达成アリー的结局
タルアと共に	★☆☆	达成タルア的结局
リリスと共に	★☆☆	达成リリス的结局
ルカと共に	★☆☆	达成ルカ的结局
フエミルナと共に	★☆☆	达成フエミルナ的结局
マヒルと共に	★☆☆	达成マヒル的结局
ミレイと共に	★☆☆	达成ミレイ的结局
レオーネと共に	★☆☆	达成レオーネ的结局
スウと共に	★☆☆	达成スウ的结局
ファルンと共に	★☆☆	达成ファルン的结局
コレットと共に	★☆☆	达成コレット的结局
ユズハと共に	★☆☆	达成ユズハ的结局
相棒と共に	★☆☆	达成普通结局
みんなで乐しく!?	★☆☆	达成后宫结局

本作是横跨PSP以及NDS平台的"《名侦探柯南》系列"作品，正如游戏副标题"始于过去的前奏曲"所说一的样，本作中对FANS最大的吸引之处，在于玩家在流程中会分别操作柯南，以及尚未变为柯南的工藤新一展开案件调查，现在与过去，在这里最终将连成一线，真相永远只有一个，而其中的答案将通过玩家亲自去探索。

文 酷洛洛

AVG

名侦探柯南 始于过去的前奏曲

名探偵コナン 過去からの前奏曲

Image Epoch

6040日元

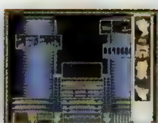
系统详解

界面解说

询问（聞く）

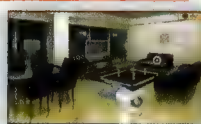
向在场的人物进行询问，调查期间不少人物会出现多次问题，玩家要尽可能将询问对象的问题询问完（全部询问完时问题框会全部显示"済"）。

移动



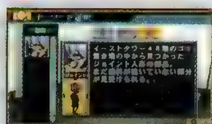
用于转换场景，每个案发现场往往有多个相关地方，不同场所中存在的相关人物都会不同，有时候也会触发特殊事件。

调查（しらべる）



移动画面中的准星，对现场环境进行调查，当准星接触的位置变成红色，这些地方都可以进行调查，往往会出现一些证物，一般情况下都应该把现场所有红色位置调查一遍。

关键字（キーワード）



调查篇也好、解决篇也好，在流程中玩家会收集各种各样的关键字，以提供作为今后案件的证据。

其他（その他）

在一些特殊场合，这部分图标就会出现新的工具让玩家选择，通常使用这些工具会进入解决篇，但有时候也只是一些剧情过渡。

主菜单解说

セーブからの続き：从存档开始继续游戏。

各章からはじめる：选择目前可以进行的章节（序章在第1章内）开始游戏。

思い出：查看提升搭档好感度时开启的图片。

キーワードファイル：查看游戏至今收集到的关键词。

ミニゲーム：滑板游戏。

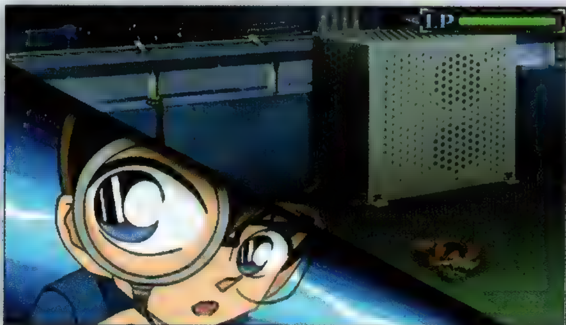
パズル：拼图游戏。

コナンクイズ：柯南谜题。

フリガナ选择：选择是否开启振假名作为汉字注释。

LP

当需要推理或选择关键词时，画面右上方就会出现蓝色的槽。若推理或选择出现错误时，就会减少相应LP，LP槽一旦耗尽，游戏就会宣告失败。另外LP的损耗也会影响章节结束后的评价（若全程无损耗则为S评价）因此玩家在游戏过程中要尽量减少错误。另外玩家也可以通过进行滑板游戏来补充消耗的LP。

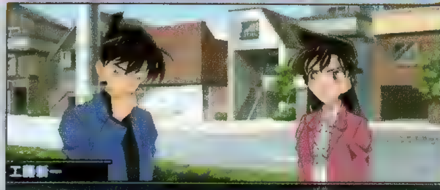


基本流程

除去序章，游戏全篇由6章组成（1～5+最终章）。不过案件的处理流程并不会有任何变化。每一章的流程均以"故事&会话"→"调查篇"→"解决篇"三大步进行，下面小编会逐一说明。

故事&会话

这部分以纯AVG形式展开，也没有太多的选项，大多是描述案件发生前的柯南与新一身边发生的事情，期间会出现一些关键字收集。



调查篇

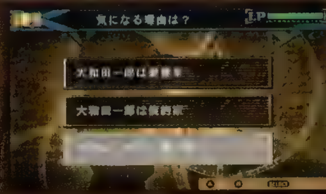
案件发生后进入的部分，这部分玩家要在案发现场搜集证物、对相关人物进行询问调查。调查篇也是每一章时间最长的部分。下面是调查篇常用的调查方法。

提示（ヒント）

玩家可能会在不少调查中出现困难，不知道选择哪个答案或者关键字，这时候就需要提示了。按下□键就可以使用提示，这时会对话栏会出现一些文字提示，根据文字的提示能更容易找出正确的选择，但始终还是需要一定的日语基础。另外使用提示会消耗一定的LP，但相对于选错要少得多。

三选一

从三个答案中选择一个，正确的话案件就会出现进展，反之会扣除一定的LP，直至玩家选中为止。

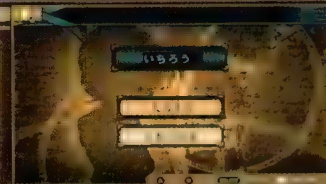


选择关键字&关键字混合

从关键字中三个大类：人物、证言、证据中选择正确的关键字进行推理，如果选择错误的话会降低LP，可以用提示帮助选出正确的关键字。其中也有需要选择两种关键字进行组合的内容，从而产生新的证据。

文字输入

输入正确的文字后可以推进剧情，若玩家不擅长日语，或无法推断，也可以按L选择放弃（あきらめる），但相对地会扣除大量的LP，所以要谨慎选择。



搭档选择（パードナーセレクト）

案件的调查阶段，还可能与角色组成搭档一起调查案件。注意同一案件中，不同搭档会影响一些证据的收集数量。所以如果想获得一个章节中的所有证据数，难免要尝试多几次，以选择这个章节中最佳的搭档（如第一章的最佳搭档为佐藤美和子）。另外每当选择那位搭档，与其好感度就会上升，同时也会触发一些与搭档的事件CG。

交涉系统（交涉システム）

一些案件中的角色，在调查期间由于对我方的不信任，需要通过交涉来套取情报，这些角色右上角会有一条表示其戒心的蓝色槽（有别于LP槽，该槽左端是一个盾牌）。通过正确的对话选项，可以逐渐减少右上的槽量，当完全消除槽条后，这名角色就会提供对案件有较大帮助的证据或者证言。

解决篇

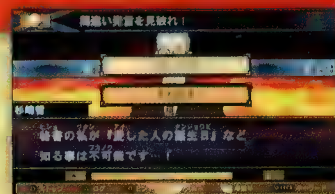
当收集证据达到一定数量，触发调查进程达到一定程度时，左下角的其他按钮就会出现一些工具图标，如柯南选择麻醉枪后就会出现众人喜闻乐见的桥段——用麻醉针射晕毛利小五郎，之后案件就会开始解明。在解明事件期间，随着玩家的正确推断，画面右上角的红色槽就会逐渐增加，当槽加满时，嫌疑人就会被彻底打垮，从而结束案件。

提出关键词（キーワード突きつけ）

和调查篇相似，玩家要选择正确的1～2个关键词，作为现场推断凶手的证据。

识破（见破れ）

当柯南指出嫌疑人的姓名后，会进入识破环节，玩家要从嫌疑人的发言中找出漏洞，并进行识破，识破成功会大幅增加右上的红色槽，反之会扣除一定LP。



终结一击（トドメの一击）

当事件即将进入结束阶段，玩家需要在罗盘中依次选出日文假名、以拼出案件最后的关键词，讲求玩家对案件的了解程度。

滑板游戏

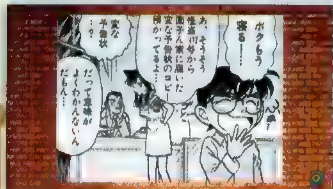
在主界面中选择ミニゲーム，就可以进行滑板的迷你游戏，游戏方式十分简单，只要控制柯南乘坐喷射滑板，躲避周围的障碍从而到达终点即可。由于该迷你游戏可以恢复玩家在正篇过程中消耗的LP，所以当玩家LP不足的时候可以在这里进行补充。

拼图游戏

在正篇流程进行期间，玩家可以开启三种不同的拼图游戏，包括通过收集证据期间获得的パズルピース开启的拼图，这些拼图碎片会分布在该章节的各个场景中，玩家必须收集所有章节的拼图碎片才能完成该拼图；第二种是随着完成章节自动开启的一般拼图（パズル）；第三种是通过完成条件开启的特殊拼图（スペシャルパズル）。

柯南谜题（コナンクイズ）

通过看漫画来回答之后出现的相关情节，问题均以三选一的形式进行，全部总共50条问题，全部回答完毕后……没有任何奖励。这里笔者就直接列出所有问题的答案。



序号	答案
1	4月1日
2	アコニチン
3	麻雀
4	伊豆クイ－ンホテル
5	赤い糸の传说
6	感电死
7	人鱼に杀される
8	ア－ス・レディ－ス
9	ナイフ
10	アクア・クリスタル
11	贤桥驿
12	A组
13	三途のⅢ
14	东奥穗村
15	右の眼
16	二ツ桥中学
17	花
18	ディノ・カパネ
19	血まみれの女神
20	宫野明美
21	日本刀
22	帝丹大学祭
23	金谷裕之
24	小指
25	パラグライダ－
26	花
27	俳优
28	绘永と纱荣
29	位牌
30	かくれんぼ
31	28阶
32	カッタ－ナイフ
33	大神敬晴
34	温子
35	少年探侦团の金メタル
36	ヨ－コ风しょう油ラ－メン
37	ダ－ク・サシム
38	花瓶
39	洗濯机
40	赤いシャムネコ
41	纸飞行机
42	佐藤美和子
43	メイド
44	ぼた饼
45	UFO
46	チェス
47	眼镜ケ－ス
48	樱の花饰り
49	时津润哉
50	怪盗キ－ド

全章节真相流程攻略

指令&收集情报中含"*"的项目代表收集的情报，无需玩家选择。[illegible]游戏全篇由6章组成[illegible]工藤新一[illegible]CG[illegible]CG[illegible]CG[illegible]

■：第一路线，[illegible]人物在备注中表示

■：第二路线，[illegible]人物在备注中表示

■：第三路线，[illegible]人物在备注中表示

其它：共通路线。

序章

指令&收集情报	信息&选项	备注
*人物	工藤新一	–
*证言	2回の物音	–
三选一	天窗が开いている	–
*证据	天窗	–
*证据	コ－ヒ－カップ	–
关键字	人物・江户川コナン	–
三选一	コ－ヒ－を饮む	–
关键字	证据・天窗	–
终结一击	いす	–
*人物	灰原哀	–

第1章 虚饰の摩天楼

指令&收集情报	信息&选项	备注
*人物	怪盗キッド	–
*证据	キッドの予告状	–
*人物	大和田一郎	–
*证据	パンフレット	–
*人物	高木涉	–
*人物	佐藤美和子	–
*人物	后藤晓江	–
*证言	レセプションのオブジェ	–
*人物	大和田三冬	–
*人物	大和田健太	–
*人物	杉崎哲	–
*人物	高梨政弘	–
*人物	中森银三	–

指令&收集情报	信息&选项	备注
询问	灰原哀	–
询问	高梨政弘（询问所有问题）	–
询问	灰原哀	–
询问	毛利兰	–
三选一	大丈夫だよ！	–
询问	毛利小五郎	–
*证据	キッドの予告状	–
三选一	スピ－カ－の音	–

指令&收集情报	信息&选项	备注
调查	右边的布景板・夜景	–
询问	佐藤美和子（询问所有问题）	–
三选一	伪の予告状	–
询问	后藤晓江（询问所有问题）	–
询问	中森银三	–
询问	灰原哀	–
询问	毛利兰	–
询问	毛利小五郎	–

指令&收集情报	信息&选项	备注
询问	高木涉（询问所有问题）	–

指令&收集情报	信息&选项	备注
三选一	大和田一郎は心脏が悪い	–
*证据	携带电话	–
*人物	大和田一郎	–
调查	室外机・绳子	–
*证据	长いロ－プ	–
调查	花盆	–
*证据	割れた植木钵	–
调查	大和田一郎	–
*证据	死亡推定时间	–
*证据	同じ色の和服	–
调查	死者左胸	–
*证据	着ていた和服のしみ	–
*人物	目暮十三	–

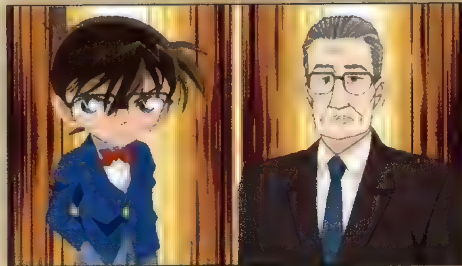
指令&收集情报	信息&选项	备注
调查	书柜	–
调查	桌子	–
三选一	カ－ドキ－を持つ人物	–
调查	桌上的传真机	–
*证据	大和田の遗书	–
*证据	白纸のファックス	–
三选一	署名	–
调查	和服	–
*证据	えもんかけの和服	–
调查	笔记本电脑	–
询问	大和田健太（询问所有问题）	–
*证据	ノ－トパソコン	–
*证言	17时の约束	–
*证言	17时の约束	–
关键字	证言・17时の约束	–
关键字	证据・大和田の遗书	–

指令&收集情报	信息&选项	备注
询问	后藤晓江（询问所有问题）	–
三选一	自分で考えてみて！	–
询问	灰原哀	–
三选一	声をかける	–

指令&收集情报	信息&选项	备注
移动	パ－ティ－会场舞台侧	–
询问	佐藤美和子	–
调查	杉崎哲的手	拼图（2/4）
询问	杉崎哲（询问所有问题）	–
*证据	杉崎の手袋	–

指令&收集情报	信息&选项	备注
询问	高梨政弘（询问所有问题）	–
*证言	杉崎は苦劳人	–
移动	1F レセプション	–
*证据	司法解剖同意书	–
移动	イ–スト タワ– 1F	–
*人物	清水千惠	–
询问	清水千惠（询问所有问题）	–
*证言	大和田の习惯	–
*证言	清水のアリバイ	–
询问	中森银三（询问所有问题）	–
三选一	大和田一家か搜查一课	–
*证据	着ていた和服のしみ	–
关键字	证据・パンフレット	–
搭档选择	灰原哀	灰原哀路线
搭档选择	毛利兰	毛利兰路线
搭档选择	佐藤刑事	佐藤刑事路线
移动	パ–ティ–会场舞台侧	–
询问	高梨政弘（询问所有问题）	–
询问	后藤晓江（询问所有问题）	–
*证言	健太への电话	–
移动	ベ–スタワ–屋上	–
三选一	上着を贷す	灰原哀路线
收集	灰原哀事件CG	灰原哀路线
调查	月	拼图（3/4）
调查	高楼电梯・花坛・地上的虫子	–
关键字	证据・着ていた和服のしみ	–
*证据	クモの死がい	–
移动	イ–スト タワ– 1F	–
询问	高木涉（询问所有问题）	–
移动	48F 展望室	–
询问	大和田健太（询问所有问题）	–
*证言	レセプションのオブジエ	–
*人物	大和田健太	–
三选一	同意する	毛利兰路线
收集	毛利兰事件CG×1	毛利兰路线
三选一	お父さんはどんな人か询问	佐藤刑事路线
证言	父と子の绊	佐藤刑事路线
移动	53F 社长室	–
调查	ノ–トパソコン	–
输入文字	いちろう	–
询问	清水千惠	–
三选一	一郎が和服を着ている	–
移动	社长室ベランダ	–
询问	目暮十三	–
*证据	携带电话	–
角色选择	灰原哀	灰原哀路线
角色选择	毛利兰	毛利兰路线

指令&收集情报	信息&选项	备注
角色选择	佐藤刑事	佐藤刑事路线
移动	社长室	佐藤刑事路线
三选一	大和田三冬が持っている	佐藤刑事路线
移动	48F 展望室	–
三选一	话题を反らしてみる	灰原哀路线
三选一	清水を疑っている	灰原哀路线
三选一	清水の意图を当ててみる	灰原哀路线
三选一	话题を反らしてみる	毛利兰路线
三选一	清水を疑っている	毛利兰路线
三选一	清水の意图を当ててみる	毛利兰路线
三选一	优しく话しかけてみる	佐藤刑事路线
三选一	死の真相を知りたい	佐藤刑事路线
三选一	一郎と亲しかったか寻ねる	佐藤刑事路线
*证言	健太への电话	–
*人物	清水千惠	–
*证言	社长室の和服の污れ	–
三选一	オブジエの涂料	–
询问	大和田三冬（询问所有问题）	–
移动	パ–ティ–会场舞台侧	–
询问	杉崎哲（询问所有问题）	–
移动	48F ゴミ置き场	–
调查	绿のゴミバコ	拼图（4/4)
调查	赤のゴミバコ	–
*证据	舍てられたジョイント	–
关键字	证据・舍てられたジョイント	–
关键字	证言・社长室の和服の污れ	–
*证据	大和田一郎のダミ–	–
其他（麻醉铳）	腕时计型麻醉铳	解决篇
关键字	证言・健太への电话	–
三选一	遗体发见を早めるため	–
关键字	证据・同じ色の和服	–
关键字	证据・长いロ–プ	–
三选一	谁もいなかつた	–
关键字	证据・大和田一郎のダミ–	–
关键字	证据・舍てられたジョイント	–
关键字	证据・えもんかけの和服	–
关键字	人物・杉崎哲	–
识破	秘书の私が『爱した人の诞生日』など～	–
关键字	证言・杉崎は苦劳人	–
三选一	虫やクモが嫌い	–
关键字	证据・クモの死がい	–
关键字	证据・携带电话	–
关键字	证据・着ていた和服のしみ	–
关键字	证据・割れた植木钵	–
三选一	48阶の伪装を始末する	–
终结一击	てぶくろ	–
调查	桌上的蓝色文件夹	–
关键字	人物・佐藤美和子	–

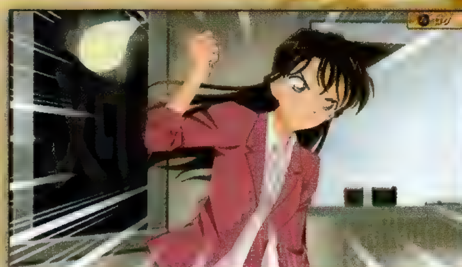


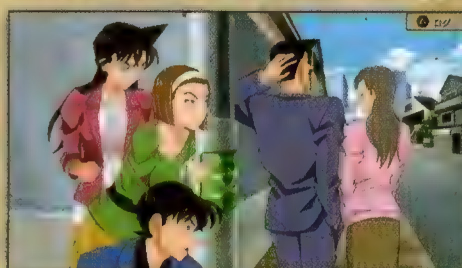
第2章
疑惑の名探偵

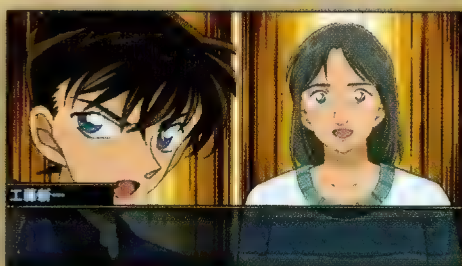
指令&收集情报	信息&选项	备注
*人物	铃木园子	–
*人物	工藤新一	–
三选一	兰の事	–
*证据	小五郎の密会	–
*人物	牧原希美	–
*人物	成泽三平	–
*证据	ドアのチャイム	–
*人物	所优斗	–
*证据	探侦学校に通う小五郎	–
*证言	麻雀の约束	–
三选一	ここに残る	–
三选一	サインをしてあげる	–
*人物	后藤晓江	–
*证言	小五郎の目的は?	–
*证据	园子のストラップ	–
*证据	园子の乙女心?	–
*证据	荒井贵美子の手帐	–
三选一	搜查を手传ってくれ	–
调查	白板	拼图（1/5）
调查	桌面・食物・椅子	–
询问	高木涉	–
询问	毛利兰	–
询问	毛利小五郎	–
询问	？？？	–
移动	应接间	拼图（2/5）
调查	壁画	–
调查	沙发・桌子・烟灰桶	–
询问	？？？	–
移动	资料室	–
调查	左边书柜	拼图（3/5）
调查	中央书柜・右上书柜	–
移动	娱乐室	–
调查	麻雀桌	拼图（4/5）
调查	麻雀牌・牌盒	–
移动	事务室	–
调查	书柜・桌上的饮料・桌面・桌上文件	–
询问	所优斗	–
移动	事务所受付	–
移动	3F 成泽の部屋	–
调查	电视机	拼图（5/5）
调查	死者成泽	–
*证据	凶器は拳大の钝器	–
询问	目暮十三（询问所有问题）	–
*人物	成泽三平	–
三选一	警察が到着した时间	–
三选一	通报者	–
调查	死者成泽	–
三选一	アリバイを确认する	–
*人物	绵谷和成	–
*人物	三岛由纪子	–
询问	高木涉	–
关键字	证据・ドアのチャイム	–
询问	毛利小五郎	–
关键字	证言・麻雀の约束	–
*人物	成泽三平	–
*证言	小五郎のアリバイ	–
询问	三岛由纪子	–
*人物	三岛由纪子	–
*证言	由纪子のアリバイ	–
询问	所优斗	–
*人物	所优斗	–
*证言	所のアリバイ	–

指令&收集情报	信息&选项	备注
询问	绵谷和成・アリバイは?	–
*人物	绵谷和成	–
*证言	绵谷のアリバイ	–
三选一	毛利小五郎	–
三选一	遺体を発见した时间	–
*证言	小五郎と由纪子の携带	–
*证言	由纪子のアリバイ	–
*证言	小五郎のアリバイ	–
询问	目暮十三(询问所有问题)	–
询问	绵谷和成(询问所有问题)	–
三选一	动机の有无	–
*证言	所の动机?	–
关键字	证据・小五郎の密会	–
询问	毛利小五郎(询问所有问题)	–
*证言	绵谷の动机?	–
*人物	妃英理	–
询问	妃英理	–
三选一	苦手	–
询问	目暮十三(询问所有问题)	–
三选一	三岛由纪子	–
搭档选择	妃英理	妃英理路线
搭档选择	毛利兰	毛利兰路线
搭档选择	铃木园子	铃木园子路线
移动	3F 成泽の部屋	–
询问	警察官・部屋の防音について	–
调查	电视・桌子・椅子	毛利兰路线
调查	电视・桌子・椅子	铃木园子路线
移动	应接间	–
调查	桌子・椅子・烟灰桶・壁画	妃英理路线
询问	绵谷和成	妃英理路线
三选一	持って行ける	–
关键字	证言・绵谷の动机?	妃英理路线
*证言	绵谷のアリバイ	–
调查	桌子・椅子・烟灰桶・壁画	毛利兰路线
调查	桌子・椅子・烟灰桶・壁画	铃木园子路线
移动	娱乐室	–
询问	铃木园子	妃英理路线
调查	牌・牌盒・麻将桌	毛利兰路线
询问	警察官	毛利兰路线
询问	铃木园子	毛利兰路线
调查	牌・牌盒・麻将桌(铃木园子插入CG)	铃木园子路线
移动	资料室	毛利兰路线
调查	左边书柜・中央书柜・右上书柜	毛利兰路线
移动	资料室	铃木园子路线
调查	左边书柜・中央书柜・右上书柜	铃木园子路线
三选一	真実を见つけ出す事	铃木园子路线
移动	事务室	–
询问	所优斗	妃英理路线
*证言	所のアリバイ	妃英理路线
调查	书柜・桌上的饮料・桌面・桌上文件	毛利兰路线
调查	书柜・桌上的饮料・桌面・桌上文件	铃木园子路线
移动	事务所受付	–
移动	教室	–
询问	毛利小五郎	妃英理路线
调查	白板・桌上食物・桌面・椅子	毛利兰路线
询问	三岛由纪子	毛利兰路线
询问	毛利兰	毛利兰路线
三选一	オレを信じろ!	毛利兰路线
询问	毛利小五郎	毛利兰路线
调查	白板・桌上食物・桌面・椅子	铃木园子路线
*证据	由纪子のストラップ	–
三选一	心配している	妃英理路线
询问	三岛由纪子	毛利兰路线
绘图调查	E	–
询问	所优斗	毛利兰路线
询问	所优斗	铃木园子路线
绘图调查	B	–

指令&收集情报	信息&选项	备注
绘图调查	A	–
关键字	证据・凶器は拳大の钝器	–
输入文字	ルミノール	–
三选一	なくなった雀牌	–
询问	所优斗	–
询问	绵谷和成	–
询问	三岛由纪子	–
调查	イス・雀卓	–
*证据	由纪子の足下	–
询问	三岛由纪子・スリッパについて	–
*证言	由纪子は冷え性?	–
移动	娱乐室	铃木园子路线
移动	3F 成泽の部屋	–
调查	テレビ・テーブル・イス	–
*证据	落ちていた牌	–
移动	娱乐室	铃木园子路线
*证言	园子の信赖	铃木园子路线
移动	应接间	–
询问	绵谷和成	–
移动	事务室	–
询问	所优斗	–
询问	与所有人对话	–
询问	绵谷和成(询问所有问题)	–
*证言	绵谷の商谈	–
角色选择	妃英理	妃英理路线
角色选择	毛利兰	毛利兰路线
角色选择	铃木园子	铃木园子路线
移动	娱乐室	–
三选一	ガツンと言ってみる	妃英理路线
三选一	何故、ここにいるの?	妃英理路线
三选一	本当の事を言わないからよ	妃英理路线
三选一	隠し事を聞く	毛利兰路线
三选一	あの女の人に关系が?	毛利兰路线
三选一	お母さんに话すわよ!	毛利兰路线
三选一	ストレートに话す	铃木园子路线
三选一	何故、探偵教室に?	铃木园子路线
三选一	兰のために	铃木园子路线
*证言	成泽の正体	–
三选一	お金かな	妃英理路线
三选一	依赖人のため	毛利兰路线
三选一	浮気がバレる	铃木园子路线
三选一	依赖人	–
三选一	密会相手	–
*人物	牧原希美	–
询问	与所有人对话	–
*证据	自杀した夫	–
*证据	ブラックジャック	–
询问	与所有人对话	–
关键字	证言・由纪子は冷え性?	–
输入文字	ジャンパイ	–
关键字	证据・由纪子のストラップ	–
关键字	证据・园子の乙女心?	–
*证据	台湾と日本の时差	–
询问	三岛由纪子	–
*证言	ストラップは宝物	–
询问	毛利小五郎	–
三选一	また眠っちまった	–
*证言	眠っていた小五郎	–
询问	毛利小五郎	–
*证言	眠る前の出来事	–
其他(间违いない!)	间违いない!	解决篇
关键字	证言・所のアリバイ	–
三选一	腰を屈めて	–
关键字	证言・所の动机?	–
关键字	证言・绵谷のアリバイ	–







指令&收集情报	信息&选项	备注
三选一	现场に携帯を持ち入める	–
关键字	证言・绵谷の动机?	–
关键字	证言・小五郎のアリバイ	–
关键字	证言・由纪子のアリバイ	–
三选一	牧原希美	–
关键字	人物・三岛由纪子	–
识破	6时から30分间は、携带の时刻どおり~	–
关键字	证据・台湾と日本の时差	–
关键字	证言・绵谷の商谈	–
关键字	证言・眠っていた小五郎	–
关键字	证言・小五郎と由纪子の携带	–
识破	大体、私には成泽さんを~	–
关键字	证据・自杀した夫	–
三选一	ワラスギ产业	–
三选一	社员が自杀	–
关键字	证言・ストラップは宝物	–
三选一	ジャック	–
关键字	证据・落ちていた牌	–
三选一	スリッパをはいている	–
关键字	证言・由纪子は冷え性?	–
三选一	靴がはけないから	–
三选一	ルミノール反应检查	–
终结一击	くつした	–
*证言	黒幕は同僚	–
收集	妃英理事件CG	妃英理路线
收集	毛利兰事件CG	毛利兰路线

第3章
宙に消えた怪人

指令&收集情报	信息&选项	备注
*人物	大和田一郎	–
*证言	虚饰の摩天楼	–
三选一	牧原希美の调查资料	–
*人物	牧原希美	–
*人物	所优斗	–
*人物	少年探侦团	–
*证据	探侦ペン	–
*人物	服部平次	–
*人物	远山和叶	–
三选一	51、92、31、01	–
*证据	少年探侦团の暗号	–
*证据	苍き宝石の轮舞曲	–
*人物	赤松良夫	–
*人物	志村智明	–
三选一	优秀なんだな	–
*证言	赤松は优秀?	–
三选一	立派な探侦	–
三选一	助手	–
三选一	牧原希美	–
*证据	カセットテ-プ	–
*证据	成泽のファイル	–
关键字	证言・虚饰の摩天楼	–
*证据	オ-タブルプレイヤ-	–
*证据	探侦ペン	–
三选一	阶段を上がる	–
调查	地上的太阳眼镜	–
调查	地上的风衣	–
*证言	灰原の行方	–
*人物	绵谷和成	–
调查	楼梯・楼梯上的脚印・水迹・门・袋中的饮料	–
*证据	非常阶段の足迹	–
*证据	ペットボトル	–
*证据	タバコの匂い	–
调查	深处紧急出口前的地面	拼图（1/5）
调查	屋顶地板・门・护栏	–
询问	？？？（询问所有问题）	–
三选一	非常阶段を下へ	–
询问	小岛元太	–
*证言	元太の追迹	–
关键字	证据・タバコの匂い	–
*证言	屋上からの目击证言	–
三选一	犯人はいなかった	–
*人物	佐々木透	–
三选一	3阶のどこかだ	–
关键字	证据・成泽のファイル	–
三选一	诱き出された	–
调查	贩卖机	拼图（2/5）
调查	地板・门・深处的紧急门	–
*证据	非常扉のカギ	–
调查	天花板的通风口	拼图（3/5）
移动	屋上	–
调查	门	–
询问	佐々木透（询问所有问题）	–
三选一	一直线に驱け入んできた	–
*证言	屋上からの目击证言	–
*证言	バケツの転がる音	–
*人物	江崎沙织	–
*证言	ビルの防音	–
移动	カラオケ泉 4F	–
调查	右边的门	拼图（4/5）
调查	深处的紧急门・贩卖机	–
关键字	证据・ペットボトル	–
询问	远山和叶	–
移动	カラオケ泉・受付	–
*人物	八木塔子	–

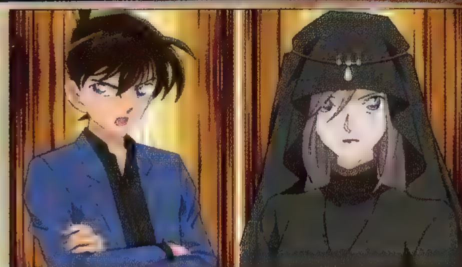
指令&收集情报	信息&选项	备注
询问	？？？	–
*人物	矢野君枝	–
三选一	ビルにいる人间の数	–
*人物	笠原悦子	–
询问	矢野君枝（询问所有问题）	–
*证言	驱け上がる乱入者	–
三选一	非常阶段出口	–
移动	201 笠原の客室	–
移动	401 绵谷の客室	–
询问	绵谷和成（询问所有问题）	–
关键字	证言・屋上からの目击证言	–
关键字	证言・驱け上がる乱入者	–
角色选择	远山和叶	远山和叶路线
角色选择	赤松良夫	赤松良夫路线
角色选择	少年探侦团	少年探侦团路线
移动	屋上	远山和叶路线
询问	佐々木透	远山和叶路线
三选一	探侦の助手	远山和叶路线
*人物	佐々木透	远山和叶路线
移动	カラオケ泉 4F	–
*证据	ガタつくソファ-	少年探侦团路线
移动	201 笠原の客室	–
询问	笠原悦子（询问所有问题）	–
*证言	行ったり来たり	–
*人物	笠原悦子	–
移动	カラオケ泉 3F	–
三选一	ドジっ娘认定する	远山和叶路线
三选一	论理的に追い诘める	远山和叶路线
三选一	冷静に矛盾を指摘する	远山和叶路线
三选一	犯人は步いていた	远山和叶路线
三选一	安心させ落ちつかせる	赤松良夫路线
三选一	理屈で攻める	赤松良夫路线
三选一	眼镜を光らせて攻める	赤松良夫路线
三选一	走っていない	赤松良夫路线
三选一	步美がファッションの话	少年探侦团路线
三选一	笠原悦子の证言を使う	少年探侦团路线
三选一	步美が道具の话をする	少年探侦团路线
三选一	足迹の间隔	少年探侦团路线
*证据	非常阶段の足迹	–
*证言	ワックス	–
三选一	出入りした客について	–
询问	矢野君枝（询问所有问题）	–
*人物	水野孝	–
*人物	水野孝	–
移动	カラオケ泉 3F	–
询问	志村智明（询问所有问题）	–
*人物	水野孝	–
移动	阶段ホ-ル	–
调查	扶手	拼图（4/5）
调查	窗	–
*证据	サッシと锭の伤	–
移动	屋上	–
询问	佐々木透	–
三选一	非常扉のカギについて	–
*证据	非常扉のカギ	–
移动	カラオケ泉・店外	–

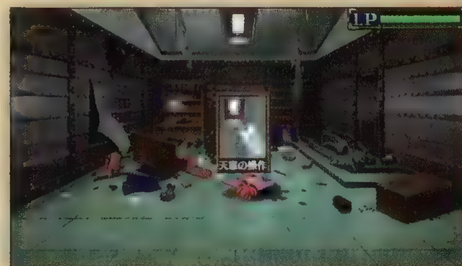
指令&收集情报	信息&选项	备注
三选一	西の名探侦	–
*证据	绳ばしご	–
搭档选择	远山和叶	远山和叶路线
搭档选择	赤松良夫	赤松良夫路线
搭档选择	少年探侦团	少年探侦团路线
移动	カラオケ泉 3F	–
*证据	非常阶段の足迹	–
三选一	あれは伪装だから	–
*证据	非常阶段の足迹	–
移动	非常阶段	–
移动	401 绵谷の客室	–
询问	绵谷和成（询问所有问题）	–
*证言	歌が苦手	–
*证据	大型ボストンバッグ	–
*证据	光る襟	–
询问	江崎沙织（询问所有问题）	–
关键字	证言・歌が苦手	远山和叶路线
关键字	证言・歌が苦手	赤松良夫路线
调查	窗	–
关键字	证据・绳ばしご	–
关键字	证据・サッシと锭の伤	–
*证据	窗からの脱出	–
三选一	开いていなかった?	–
*证言	窗のカギ	–
关键字	证据・窗からの脱出	–
关键字	证据・绳ばしご	–
移动	非常阶段	赤松良夫路线
询问	赤松良夫	赤松良夫路线
*证言	赤峰との握手	赤松良夫路线
其他（全部わかったで！）	全部わかったで！	解决篇
关键字	证言・屋上からの目击证言	–
关键字	证言・驱け上がる乱入者	–
三选一	タバコの烟の臭い	–
关键字	证据・非常阶段の足迹	–
关键字	证言・ワックス	–
三选一	どこにも行っていない	–
关键字	证据・窗からの脱出	–
关键字	证据・绳ばしご	–
关键字	证据・サッシと锭の伤	–
关键字	人物・绵谷和成	–
三选一	アリバイがある	–
文字输入	おとこ	–
关键字	证言・灰原の行方	–
关键字	证据・非常扉のカギ	–
三选一	绵谷のいた位置	–
关键字	证据・ペットボトル	–
识破	私の服には、どこにもインクなんて～	
关键字	证据・探侦ペン	–
终结一击	しがいせん	–
三选一	きゆうきゆうしや	–
三选一	港方面	–
三选一	『救急车』	–
三选一	病院	–
三选一	ビルと重なって见える	–
三选一	追迹メガネ	–
*人物	阿笠博士	–
其他	追迹メガネ	–
关键字	人物・八木塔子	–
收集	远山和叶 イベントグラフィック获得	远山和叶路线
收集	少年探侦团 イベントグラフィック获得	少年探侦团路线

第4章
魔女と死神の饗宴

指令&收集情报	信息&选项	备注
*人物	荒井贵美子	–
*证据	荒井贵美子の手帐	–
三选一	手帐が真っ黑だから	–
*人物	荒井大治郎	–
*人物	荒井贵美子	–
*人物	アズライ−ル・ソウ	–
三选一	手品	–
三选一	选择の余地がなかつたから	–
*证言	ソウの手品	–
*人物	小畑ミシエル	–
*人物	マダム枝野	–
调查	门	–
*人物	高坂智彦	–
*证据	倒れた骑士像	–
三选一	贵美子の生死	–
调查	倒下的荒井贵美子	–
*证言	荒井の通报	–
*人物	荒井贵美子	–
调查	天窗	–
*证据	天窗	–
调查	壁	–
*证据	铁の壁	–
调查	书架	–
*证据	无事な金库	–
调查	盔甲・盔甲的中央部分	–
*证据	铁の恶魔像	–
调查	刀	–
*证据	刀	–
调查	散落的物品	–
*证据	高级バツグ	–
调查	贵美子尸体右边的白色物体（遥控器）	–
*证据	リモコン	–
调查	荒井贵美子・贵美子的头发・地下血痕	–
*证据	奇妙な血痕	–
询问	警察官（询问所有问题）	–
移动	アズライ−ルの部屋	–
调查	绘画	拼图（1/5）
调查	墙壁・桌面	–
关键字	证言・ソウの手品	–
询问	アズライ−ル・ソウ（询问所有问题）	–
*证言	ののしられていた枝野	–
三选一	动机に触れなかつた	–
*证言	ソウと贵美子の关系	–
移动	マダム枝野の部屋	–
调查	右边的大人偶	拼图（2/5）
调查	人偶柜・桌上・地板	–
*证据	プリズムサンド	–
关键字	证言・ののしられていた枝野	–
*证言	枝野の动机	–
询问	マダム枝野（询问所有问题）	–
*证言	金のなる木	–
*证言	小畑の趣味	–
移动	小畑ミシエルの部屋	–
调查	两柜除刀、模型枪外的空位	拼图（3/5）
调查	桌子・模型枪	–
三选一	凶器の刀	–
询问	小畑ミシエル（询问所有问题）	–
关键字	证据・刀	–
*证据	刀	–
询问	目暮十三（询问所有问题）	–
*证据	死因	–
*证据	死亡时刻	–
关键字	证据・荒井贵美子の手帐	–
三选一	真っ黑だから	–

指令&收集情报	信息&选项	备注
*证据	铁の恶魔像	–
移动	占いの馆・正面	–
*人物	菊池さやか	–
调查	右边的树	拼图（4/5）
调查	建筑的3楼・屋顶	–
询问	菊池さやか（询问所有问题）	–
*证言	铳声	–
三选一	「调查中だから」と断る	–
三选一	部屋が防音	–
三选一	贵美子の部屋の上	–
关键字	证据・天窗	–
*证言	铳声	–
询问	高木涉	–
移动	占いの馆・里庭	–
调查	井口	拼图（5/5）
调查	建筑上紧急楼梯・连接紧急楼梯的爬梯	–
询问	高坂智彦（询问所有问题）	–
*证言	高坂のアリバイ	–
移动	屋根の上	–
调查	天窗	–
*证据	天窗	–
移动	贵美子の部屋	–
调查	盔甲的中央部分	–
关键字	证据・リモコン	–
关键字	证据・天窗	–
*证言	天窗の操作	–
移动	谈话室	–
询问	毛利兰	–
*证言	キラキラした迹	–
询问	铃木园子	–
询问	荒井大治郎（询问所有问题）	–
关键字	证言・荒井の通报	–
三选一	救急への通报	–
关键字	证据・リモコン	–
*证言	天窗の操作	–
搭档选择	毛利兰	毛利兰路线
搭档选择	铃木园子	铃木园子路线
搭档选择	高木刑事	高木刑事路线
三选一	なんでだよ！	毛利兰路线
三选一	杀人事件だから	铃木园子路线
三选一	意外	铃木园子路线
询问	高木涉	高木刑事路线
调查	天窗・墙壁・散落的物品・刀・荒井贵美子・血痕	–
调查	リモコン	–
*证言	バツグの持ち手	–
三选一	ありがとう	毛利兰路线
三选一	それは秘密です	–
移动	アズライ−ルの部屋	–
询问	アズライ−ル・ソウ（询问所有问题）	–
移动	マダム枝野の部屋	–
询问	マダム枝野（询问所有问题）	–
*证言	バツグの持ち手	毛利兰路线
*证言	バツグの持ち手	铃木园子路线
移动	ロビ−	–
绘图调查	B	–
关键字	证据・铁の恶魔像	–
关键字	证据・高级バツグ	–
*证言	天窗への道	–
三选一	天窗を闭めた方法	–
角色选择	毛利兰	毛利兰路线
角色选择	铃木园子	铃木园子路线
角色选择	高木刑事	高木刑事路线
移动	マダム枝野の部屋	毛利兰路线
*证言	兰の恋爱运　（毛利兰キ−ワ−ド1）	毛利兰路线
移动	屋根の上	–





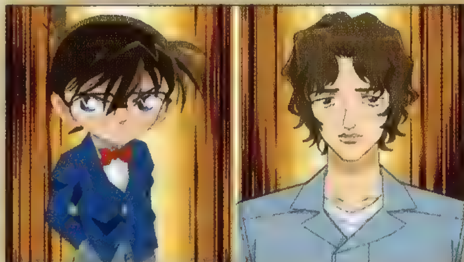
指令&收集情报	信息&选项	备注
三选一	何をしてるんですか?	毛利兰路线
三选一	谁と战ってるの?	毛利兰路线
三选一	证据はない	毛利兰路线
三选一	怒鸣って正气に戾す	铃木园子路线
三选一	わけがわからない	铃木园子路线
三选一	ケ−タイを使う	铃木园子路线
三选一	もしもし、小畑さん?	高木刑事路线
三选一	やつぱり落ち着かせよう	高木刑事路线
三选一	ほめてみる	高木刑事路线
三选一	自杀するつもりだつたか?	–
三选一	太つているから	–
三选一	カマをかけた	–
*证言	心理トリック	–
收集	毛利兰CG	毛利兰路线
收集	铃木园子CG	铃木园子路线
其他	间违いない！	解决篇
三选一	背后から抱きつく	–
关键字	证据・无事な金库	–
三选一	脱出方法を隐すため	–
关键字	证言・枝野の动机	–
关键字	证言・ののしられていた枝野	–
关键字	证言・ソウと贵美子の关系	–
关键字	证言・荒井の通报	–
关键字	证据・刀	–
三选一	ドア	–
关键字	证言・天窗への道	–
关键字	人物・アズライ−ル・ソウ	–
关键字	证言・高坂のアリバイ	–
关键字	证据・プリズムサンド	–
识破	そもそも私は、キミコさんの部屋に～	–
关键字	证据・奇妙な血痕	–
输入文字	くつ	–
关键字	人物・铃木园子	–
关键字	证据・リモコン	–
三选一	贵美子が持つていた	–
关键字	证言・心理トリック	–
关键字	证言・铳声	–
终结一击	もでるがん	–
*人物	山西壮子	–

第5章 白亚の塔の杀人

指令&收集情报	信息&选项	备注
*人物	所优斗	–
*证言	所が狙われる理由	–
三选一	警察に保护を求める	–
调查	人群	–
询问	赤松良夫（询问全部问题）	–
*人物	所优斗	–
*证据	所の不思议な死に方	–
调查	所优斗	–
*证言	所の死因	–
调查	桌子・氧气瓶	–
*证据	酸素ボトル	–
询问	赤松良夫（询问全部问题）	–
*人物	柳下顺一郎	–
询问	后藤晓江（询问全部问题）	–
收集	后藤晓江CG	–
*人物	后藤晓江	–
调查	挂画	拼图（1/5）
调查	门・桌・书柜	–
询问	目黑护（询问全部问题）	–
*人物	目黑护	–
*证言	凛の行动	–
询问	铃村凛（询问全部问题）	–
*人物	铃村凛	–
*证言	寝ぼすけな所	–
询问	国松省吾（询问全部问题）	–
*人物	国松省吾	–
*证言	目黑の行动	–
三选一	窗が闭まっている	–
搭档选择	灰原哀	灰原哀路线
搭档选择	少年探侦团	少年探侦团路线
搭档选择	赤松良夫	赤松良夫路线
移动	国松ゼミ研究室	–
关键字	人物・柳下顺一郎	–
移动	–	转换场景
调查	放置氧气瓶的桌子	–
三选一	ボトルがすり替えられた	–
*证据	酸素ボトルの吸入口	–
调查	沙发	拼图（2/4）
调查	左边中间的桌子	拼图（3/4）
调查	门・窗・左前方的桌子	–
调查	左边深处的桌子	转换场景
调查	标语	拼图（4/4）
调查	瓶装水・桌上・垃圾桶・垃圾袋	–
三选一	自由に探させる	少年探侦团路线
*证据	コンビニ袋	–
调查	垃圾桶	–
输入文字	ボトル	–
*证据	レシート	–
*证据	六本目の酸素ボトル	–
询问	柳下顺一郎（询问全部问题）	–
三选一	适当に打ち切る	赤松良夫路线
*证言	一皮むけた赤峰	赤松良夫路线
移动	–	转换场景
调查	放置氧气瓶的桌子	–
三选一	ラベルがずれている	–
*证据	六本目の酸素ボトル	–
移动	国松准教授室	–
询问	目黑护	–
*证言	铃村と国松の关系	–
*证言	国松の行动	–
询问	铃村凛	–
*证言	目黑と所の关系	–
询问	国松省吾	–

指令&收集情报	信息&选项	备注
*证言	铃村と所の关系	–
移动	廊下	–
询问	冰室隆志（询问全部问题）	–
*人物	冰室隆志	–
关键字	人物・后藤晓江	–
三选一	雫がたれてこない	灰原哀路线
三选一	実は俺も兴味が…	少年探侦团路线
三选一	雫がたれてこない	赤松良夫路线
*证据	洗剂喷雾器	–
移动	学生生协	–
询问	？？？	–
*人物	春城晶子	–
询问	春城晶子（询问全部问题）	–
*证据	目黑の通话记录	–
*证言	春城の证言	–
三选一	灰原だろう	–
*证言	酸欠のメカニズム	–
*证据	コンビニ袋	–
三选一	窒息した原因がわからない	–
询问	柳下顺一郎（询问全部问题）	–
关键字	证据・六本目の酸素ボトル	–
三选一	ボトルの中の正确な成分	–
收集	灰原哀CG	灰原哀路线
收集	少年探侦团CG	少年探侦团路线
*证据	六本目の酸素ボトル	–
关键字	证言・酸欠のメカニズム	–
关键字	证据・六本目の酸素ボトル	–
*证据	窒素による窒息死	–
其他（携带电话）	携带电话	–
三选一	高纯度窒素と窒息死の关系	–
角色选择	灰原哀	灰原哀路线
角色选择	少年探侦团	少年探侦团路线
角色选择	赤松良夫	赤松良夫路线
移动	国松ゼミ研究室	–
三选一	子供らしく纯粋に微笑む	灰原哀路线
三选一	健气に振る舞う	灰原哀路线
三选一	正直にお愿いする	灰原哀路线
三选一	步美が赖んでみる	少年探侦团路线
三选一	光彦が反论する	少年探侦团路线
三选一	元太が头を下げる	少年探侦团路线
三选一	正直に话して头を下げる	赤松良夫路线
三选一	向こうの方が真相に近い	赤松良夫路线
三选一	へりくだって协力を乞う	赤松良夫路线
*证据	成泽の教え	–
*证据	山西典子の调查ファイル	–
三选一	怪盗キッド	赤松良夫路线
收集	怪盗キッドCG	赤松良夫路线
移动	キャンパス正面	–
询问	柳下顺一郎	–
*证据	盗听器	–
*证据	开封された携带メール	–
移动	国松准教授室	–
询问	国松省吾	–
关键字	证言・国松の行动	–
关键字	证言・铃村と国松の关系	–
三选一	ドアノブの指纹	–
绘图调查	A	–
绘图调查	C	–
询问	国松省吾（询问全部问题）	–
*证言	研究室の物音	–
移动	学生食堂	–
询问	目黑护	–
关键字	证言・目黑と所の关系	–
移动	学生生协	–
询问	后藤晓江	–
三选一	警察もがんばっている	–
*证言	探侦の心构え	–
移动	控室	–
询问	铃村凛	–

指令&收集情报	信息&选项	备注
关键字	证言・铃村と所の关系	–
询问	毛利小五郎	–
关键字	证据・开封された携带メール	–
*证言	凛の行动	–
移动	キャンパス正面	–
询问	柳下顺一郎	–
*证据	目黑の通话记录	–
移动	学生食堂	–
询问	目黑护	–
关键字	证据・目黑の通话记录	–
三选一	铃村より先に归れない事	–
*证据	起こさないで！のボード	–
三选一	ラジオを持っている理由	–
*证据	冰室のポケットラジオ	–
关键字	证据・洗剂喷雾器	–
关键字	证据・コンビニ袋	–
*证据	即席スプレー式喷雾ボトル	–
移动	国松准教授室	灰原哀路线
询问	目黑护	灰原哀路线
*证言	灰原の优しさ	灰原哀路线
其他	腕时计型麻醉铳	解决篇
三选一	どうやつたのか	–
关键字	证言・寝ぼすけな所	–
关键字	证据・六本目の酸素ボトル	–
三选一	酸欠になる	–
文字输入	ひるやすみ	–
关键字	证据・开封された携带メール	–
关键字	证言・目黑の行动	–
关键字	证据・目黑の通话记录	–
关键字	证言・凛の行动	–
关键字	证言・春城の证言	–
关键字	证言・国松の行动	–
关键字	证言・研究室の物音	–
三选一	所杀害犯人	–
关键字	人物・冰室隆志	–
识破	清扫用具では何もできませんし…~	–
关键字	证据・即席スプレー式喷雾ボトル	–
三选一	可能にする手段がある	–
关键字	证据・起こさないで！のボード	–
识破	でも、清扫をしながら国松ゼミ室の~	–
关键字	证据・盗听器	–
终结一击	らじお	–
关键字	证据・山西典子の调查ファイル	–
三选一	冰室が谜の男だから	–
*人物	冰室隆志	–

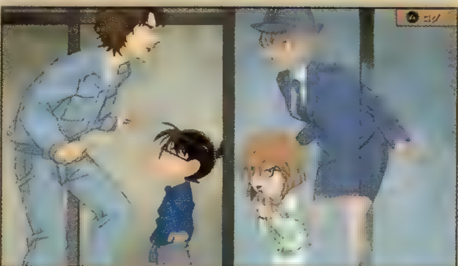


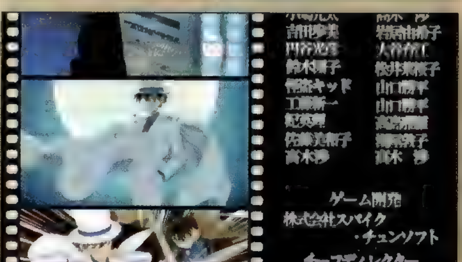
最终章 过去からの前奏曲

指令&收集情报	信息&选项	备注
三选一	典子の死で终わった	–
*人物	山西典子	–
*人物	大和田三冬	–
*证据	山西典子の调查ファイル	–
搭档选择	灰原哀	灰原哀路线
搭档选择	服部平次	服部平次路线
搭档选择	毛利兰	毛利兰路线
移动	–	转换场景
关键字	人物・成泽三平	灰原哀路线
关键字	人物・成泽三平	服部平次路线
三选一	思い出し方を教える	毛利兰路线
*证据	自杀した夫	–
*证据	黑幕は同僚	–
三选一	觉えてる事をほめる	毛利兰路线
关键字	人物・荒井贵美子	–
*证言	金のなる木	–
*证言	ソウと贵美子の关系	–
三选一	冰室の家が见えるか?	灰原哀路线
关键字	人物・大田和一郎	服部平次路线
关键字	人物・大田和一郎	毛利兰路线
*证据	司法解剖同意书	–
*证言	杉崎は苦劳人	–
三选一	事件の被害者だった	灰原哀路线
关键字	人物・绵谷和成	服部平次路线
关键字	人物・绵谷和成	毛利兰路线
*证言	驱け上がる乱入者	–
*证言	ワックス	–
三选一	今までの事件の下调べ	–
*证言	冰室转居の理由	–
输入文字	じっか	灰原哀路线
三选一	ぜひ拜听する	服部平次路线
输入文字	じっか	毛利兰路线
三选一	山西典子	–
其他(携带电话)	携带电话	–
关键字	人物・所忧斗	–
*证据	冰室のポケットラジオ	–
调查	桌上的钥匙	–
*证据	贷金库の键	–
收集	怪盗キッドCG	–
三选一	闻き入れるべき事	服部平次路线
询问	服部平次(询问所有问题)	–
*证据	カセットテープ	–
三选一	テレビの中	–
*证言	冰室の生家	–
其他	ターボエンジン付きスケートボード(滑板游戏)	–
*证据	スケボ–キング(指定时间内完成滑板游戏)	–
三选一	靴迹も血痕もない	–
调查	窗帘	拼图(1/1)
调查	右边的照片	–
*证据	典子と冰室の写真	–
调查	右边的木棍	–
*证据	长い棒	–
调查	书柜・天花板	–
关键字	证据・长い棒	–
*证据	アイディアノート	–
收集	灰原哀CG	灰原哀路线
收集	服部平次CG	服部平次路线
收集	毛利兰CG	毛利兰路线
三选一	待ち合わせの日	–
其他(变声机)	蝶ネクタイ型变声机	–

指令&收集情报	信息&选项	备注
关键字	人物・毛利小五郎	–
*人物	冰室隆志	–
*证言	笔迹鉴定结果	–
询问	服部平次	–
三选一	一番得をした人物	–
询问	灰原哀	–
三选一	大和田三冬	–
询问	毛利兰	–
三选一	探偵とファイルが狙われた	–
关键字	证据・司法解剖同意书	–
三选一	典子が死んだ事故	–
询问	服部平次	–
*证据	二人の诞生日	–
询问	高木涉(询问所有问题)	–
*人物	峰岸三冬	–
*证言	事故の状况	–
*人物	峰岸三冬	–
*证言	人物を证明する手段	–
*证言	三冬の治疗履历	–
*证据	损伤した遗体	–
三选一	指纹の抹消	–
*证言	三冬の负った伤	–
三选一	早く手术をしないといけない	–
*证据	三冬のカルテ	–
*证言	齿科医と三冬	–
其他	伸缩サスペンダ–	解决篇
三选一	秘密に近づいた人物を杀す	–
关键字	人物・山西典子	–

指令&收集情报	信息&选项	备注
三选一	かかりつけの医者が海外	–
关键字	证言・齿科医と三冬	–
关键字	证据・三冬のカルテ	–
识破	贵美子さんが声を闻けば、～	–
关键字	证言・事故の状况	–
三选一	贵美子に声を闻かれた	–
关键字	证言・金のなる木	–
关键字	证据・アイディアノート	–
三选一	ある	–
终结一击	て–ぷ	–
*证据	灰原哀からの手纸	–
*证据	怪盗キッドからの手纸	–
*证据	远山和叶からの手纸	–
*证据	少年探偵团からの手纸	–
*证据	赤峰刑事からの手纸	–
*证据	后藤晓江からの手纸	–
*证据	铃木园子からの手纸	–
*证据	妃英理からの手纸	–
*证据	高木刑事からの手纸	–





ACT
动作・一骑当千

战国无双3Z 特别版

戦国無双3Z Special

Koei Tecmo Games	日版	2012年2月16日	1～4人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

文 水泥墙&马修

想必大家对“《战国无双》系列”并不陌生，化身为日本战国时代的猛将名士，在一场场知名合战中体验一骑当千的爽快和豪迈。本作以PS3版《战国无双3Z》为蓝本移植，更是“《战国无双》系列”正统作品首次登陆PSP主机。原作中的40名武将全部登场，并支持2～4人通信对战，下面一起来了解下本作吧。

基本操作

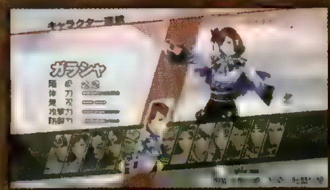
滑杆	角色移动
键位	作用
←/→	选择道具
↓	使用道具
↑	呼叫马匹
○	确定/无双奥义
□	通常攻击/跑步状态下为冲刺攻击
△	蓄力攻击
×	取消/跳跃/上马/下马/攻击中使用为发动影技
L	防御
R	切换项目/使用特殊技
SELECT	大地图/小地图切换
START	开启菜单
L+滑杆	防御中移动，可以实现横向移动
L+×	STEP，瞬间快速移动，可以取消一些动作实现连技，由于PSP版取消了翻滚，因此STEP更重要。

模式简介

无双演武	武将独立的关卡模式，每完成一名武将可以获得奖励并开启对应的隐藏要素
模拟演武	自由选择武将完成任意已开启关卡的模式
创史演武	自由选择武将并连续完成随机关卡的模式，该模式与无双演武和模拟演武模式记录无法共通，武将成长也是独立的，选择模式结束后记录消失，但装备品和素材可以继承到其他模式
武家屋敷	鉴赏武将或游戏中的CG、创建原创武将、消耗金钱解禁无双武将要素以及存档读档等的模式
战国史	创建全新的武将后可以攻略的原创模式
腕试し	自由选择武将，并招募其它玩家完成特定条件过关的模式
ダウンロード	通过连接PSN购买各种追加下载要素

无双演武

无双演武模式为完成各个武将独立的剧本模式，该模式下可以让武将成长，获得各种道具勋功等。每个武将有五个章节的任务，全部完成后通关会显示CLEAR字样，通关后都会获得100万石的奖励。任意角色第一次通关后，在原有的基础上追加“地狱”和“修罗”两个难度，难度越高，获得高级装备的概率越大，每名武将的第二把稀有武器需要在最高难度才能获得。每名角色在任意一关卡将四个击破效果全部发动的话，会显示“发动济”字样，全部关卡都完成的话会以金色的CLEAR字样显示。完成武将的无双演武模式后，可以通过消耗金钱的方式开启更换对应武将的服装颜色、鉴赏等要素。



初期刷武器防具地点推荐

每个武将开始时的武器都不尽人意，打普通难度都会觉得吃力，如果开始时就为其配一把不错的武器，那就会轻松很多。先用羽柴秀吉方的武将（如加藤清正）打出羽柴军的小牧长久手之战的关卡，以后就可以在模拟演武里在此刷武器和防具了。

具体方法为在模拟演武里选需要刷武器的角色，关卡就是羽柴军的小牧长久手，难度尽量往高了选，开战后别管敌将，直接按图中所示去开箱子，等到武器和防具都拿到了，随便找个敌人被干掉就结束战斗，武器和防具得以保留，如果能坚持到护送[illegible]左近的任务，那么还会多拿一把武器——只不过比较难罢了，不必强求。

当然，如果真要想得到好武器，也可以在创史演武里打造，不过过于耗时，因此不推荐。

诘所

诘所存在于战场中，在诘所中会不断有所属阵营的增援出现，如果能击破诘所的头领“诘所头”的话可以将其占领，部分任务或击破效果也要求我军占领一定的诘所才会[illegible]。

锷迫状态

两名武将同时进行攻击时就有概率进入对决的锷迫状态，状态中画面中央会出现对决槽，连点□键增加我方的优势，大于对手的情况下就可以让其进入硬直，如果能完胜对手（优势完全向我方倾倒的话），会给予对手一定量的伤害。

武将

本作共有40名无双武将登场，此外还可以自创新武将在模拟演武及战国史中使用。游戏一开始无法使用全部武将，除了可以初期使用的武将外，玩家需要在“武家屋敷→知行获得→无双武将追加”中花钱开启解禁。所有武将的等级上限为LV50，等级达到上限后，可以花钱在知行获得里让武将的能力突破限界成长。

技能

通常攻击、蓄力攻击和特殊技能

战斗中按下□为通常攻击，△键为蓄力攻击，更多的需要先使用通常攻击再使用蓄力攻击，根据通常攻击的次数，蓄力攻击最后一击的攻击效果范围都会有区别。

按下R键是角色的特殊技能，特殊技能的效果根据角色不同而有所区别。游戏一开始无法使用所有的攻击方式，需要升级后逐步解开。

无双奥义

无双奥义就是按下○键发动的具有无敌效果的攻击，也是“《无双》系列”的最大特征。本作中无双奥义细分为4种。

无双奥义

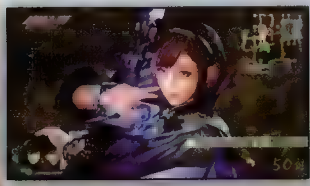
最基本的奥义，当玩家在战斗中攻击敌人就会增加画面下方的无双槽，蓄满后按下○键发动最基本的无双奥义，无双奥义发动中自身处于无敌状态，威力和范围要比通常攻击高出很多，发动削减一条无双槽。随着玩家等级提升，无双槽最多可以增加到三条。

无双秘奥义

当玩家的体力下降到红色部分时，发动无双奥义就会自动进化为无双秘奥义，无双秘奥义持续时间要比无双奥义长，奥义中100%触发武器的属性攻击效果，威力也要比无双奥义高。无双秘奥义也可以利用虎乱等技能在普通状态下发动。

无双奥义・皆传

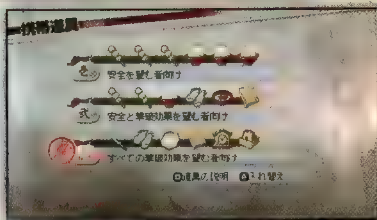
当玩家的练技槽全满时发动无双奥义会自动变成无双奥义・皆传。无双奥义・皆传的威力和持续时间要大大高于无双奥义，发动时会出现武将的头像特写，发动时会触发一些武将的特殊效果（例如忍者的分身），即使是倒地的敌人也可以击中，完成后削减玩家所有的练技槽和至少一格的无双槽——如果同时满足无双秘奥义和无双奥义・皆传发动条件时，会优先发动无双奥义・皆传。



无双最终奥义

在两名玩家联机攻关时，近距离同时发动无双奥义即可。威力巨大且持续时间长，发动中不会出现属性攻击，结束时固定附带冲击波和闪光属性，同时还附加体力吸收效果回复武将的体力——注意如果同时满足了无双最终奥义和无双秘奥义或无双奥义・皆传的情况下，会优先发动秘奥义或皆传。

携带道具



进入战斗前可以选择携带道具，共有三种供玩家选择，三种类型分别为回复型、平衡型和强攻型。不管何种道具总数都为六个，玩家可以根据关卡的情况来选择携带哪一种类型的道具。注意选择后在战场中无法更换也无法补给，要选择好正确的使用时机。

任务和击破效果

任务在战场上为符帖标识，有些任务在战前就可以查到，有的需要在战斗中自动触发。和击破任务一样，战场任务的种类多为击破指定目标武将、保护指定武将等等，大部分任务都有时间限制。无论任务是失败还是成功，都不会对过关有影响，完成任务的情况下过关，系统会奖励完成任务数×300的勋功奖励。每个关卡的任务总数会有区别，一个关卡最多有六个任务，最少四个。

击破效果在战斗中用叹号标识，算是在战斗中的一种特殊任务，在指定条件下将敌方武将击破，可以获得一些击破效果，这些效果中大致分为六种类型，而达成条件则多种多样，由于在战前准备时就可以全部查看，因此可以提前规划。以下为所有击破效果类型以及发动效果。

击破效果类型

①特殊增援类
②特殊移动类
③封锁解除类
④我方能力上升类
⑤敌方能力下降类
⑥我方回复类
⑦道具获得类

击破达成条件一览

①**限制时间型**：一定时间内或一定时间经过后击破指定的武将，高火力并且配合道具“幻胧时计”会比较轻松。

②**限制体力型**：击破武将时要求自身体力在一定值以上或一定值以下，配合道具没有太大的难点，要求为红色体力的情况下建议装备防御力较高的防具或背水技能增加攻击力一气呵成。

③**携带道具未使用型**：击破敌方武将前不能使用道具，发动效果后限制会取消。

④**蓄力最大型**：击破敌方武将时，练技槽、无双槽或体力槽为MAX状态，配合回复道具或者与武将战斗前蓄满即可。

⑤**护卫型**：击破武将的同时我方指定的武将存活便会发动。

⑥**无双奥义型**：使用指定的无双奥义击破敌方武将，注意指定的奥义的类型，例如指定无双秘奥义的情况下使用无双奥义・皆传击破会导致失败。

⑦**击破数型**：击破一定数量的敌人后，再将指定武将击破后发动，如果要求指定击破数以下直接击破武将即可。

⑧**状态维持型**：要求我方占领一定数量的诘所、或者敌方在多少诘所以下以及我方武将在场上多少时发动，根据情况采用速攻作战。

⑨**连击数型**：维持一定数量的连击以上将对方武将击破，可以配合技能、道具并使用无双奥义击破。

条件的常见难点及心得

限制时间理论上来说没什么难度，但实际上冲到指定武将近前会发现大门紧锁……一般来说，超过2分钟的基本都无法直接到达并击破之，需要尽快完成自动触发的战场任务其所在的城池或据点才能开门。

最大体力也是看起来简单但执行起来很容易出现意外的任务，因为即使把目标敌将砍得只剩一丝HP并且我方用道具加满体力，期间也很可能被小兵捅一下导致任务失败，实在在意的话可以在用道具加满体力后立刻放无双奥义。

最大练技或无双奥义・皆传击破的要求如果在战斗最开始时，不想走回头路可以用道具加满，时间宽裕大可以去别地方完成其他任务，等练技满了再回来，最大无双也是如此。

另外，如果在练技槽满又需要使用无双奥义时，可以先使用练技耗费一个练技槽，避免一个无双奥义・皆传耗空了全部的练技槽。

PSP版由于同屏人少，杀敌数相对比较耗时，如果要求的数目不超过300的话，可以在击破敌将后迅速去清理逃跑的杂兵。

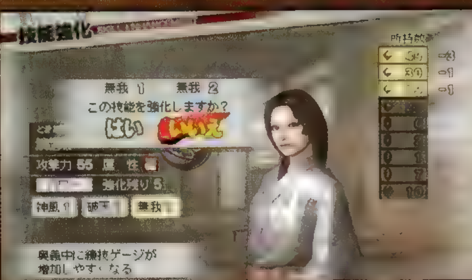
连击数的话，可以用令连击数翻倍的秘传书和一定时间内维持无双槽的灵镜来达成，本作中在杂兵集中的地方，使用秘传书+灵镜+无双奥义的组合，连击数往往可以达到400以上。

武器和装备

战斗中，通过开启道具箱或完成指定任务，就会获得武器或装备，其中装备包括铠甲、笼手和足袋。其中特定的稀有装备要在创始演武中获得所以我们放在后面创始演武的部分会介绍拿法，而稀有武器则在指定战役完成指定条件后获得，这部分中会给出全部入手方法。由于武器和装备都有技能的设定，因此下面我们从武器装备的技能开始介绍。

装备的技能

本作的技能和前作一样，依附在装备上。装备稀有度越高，附加技能的个数越多，每件装备最多附加6个技能，且不同部位的装备附带的技能类型有区别。技能的最大数无法更改，但可以消耗素材来更换技能的类型，素材可以在关卡中或击破敌人后获得。技能还有等级之分，最高为LV3，可以使用素材进行强化，但强化的次数会有限制。难度越高，获得素备的技能数量、等级和强化次数越多。本作中技能的效果在战斗中非常明显，高等级技能对战局的影响很大，以下是本作中所有技能种类一览。



武器技能类

技能名称	效果
猛攻	武器攻击力上升，每升一级增加武器攻击力15%，最高为45%
地击	通常攻击威力上升，最高为武将能力+武器攻击力的1.2倍
天击	蓄力攻击力威力上升，上升幅度同地击
神击	无双奥义的威力上升，上升幅度约为1.5倍
骑击	乘骑状态下的攻击威力上升
地风	通常攻击的范围扩大，实际增加范围很小，对部分角色的无双奥义范围也有效果
天风	蓄力攻击的范围扩大
神风	无双奥义中武器的攻击范围扩大，注意对铳类和光线类的奥义无效
骑风	乘骑攻击的范围扩大，实战中作用很小
地流	通常攻击一定几率触发属性攻击，非常强力的技能，LV3级发动概率在一半以上
天流	蓄力攻击和特殊技一定几率触发属性攻击，效果同地流，特殊技和蓄力攻击为主的武将必备技能
神流	无双奥义一定概率触发属性攻击效果同地流天流
骑流	乘骑攻击一定概率触发属性攻击
霸流	强化属性攻击效果，本作中非常强力的技能
波击	射击和冲击波的攻击威力上升，针对射击型角色的技能，例如孙市等
勇猛	给予敌方武将的伤害上升，上升幅度为1.3倍，高难度必备技能
破天	对空中敌人的伤害上升，适合空中连击的角色使用
背水	濒死状态下攻击力上升，最高级为通常状态下的2倍，配合无双秘奥义使用效果非常好
果断	影技给予敌人的伤害上升，实用程度不高
怒发	攻击时无双槽增加速度上升，实战中效果明显
无我	奥义中练技槽增加速度上升，效果非常明显，一般奥义技术练技槽也MAX了
无心	连击中连技槽增加速度上升，最高级增加速度为通常的1.5倍
秘技	使用影技时，一定概率不消耗练技槽，LV3时概率高达80%，非常强力的技能
虎乱	在体力不为红的情况下发动无双奥义一定概率变成无双秘奥义，发动优先权低于无双奥义・皆传
立志	击破敌人时获得的勋功增加，最高级为2.5倍，快速锻炼武将的必备技能

铠甲技能类

技能名称	效果
坚守	铠甲的防御力上升
不动	受到攻击时不容易触发负面效果，随等级提升而有所增加。LV1不容易气绝、LV2受到间接攻击也不容易硬直、LV3受到攻击蓄力不会中断
灭流	敌方的属性效果减弱
波断	敌方的射击和冲击波伤害降低
阳炎	受到敌人的连续攻击时伤害降低
金刚	看准时机在敌人攻击的瞬间防御可以弹开敌人的攻击并造成硬直，等级越高有效时间越长
铁壁	防御时硬直时间缩短，LV3时硬直时间基本为0
药活	回复体力时回复量上升。
威风	乘骑状态下一定几率可以弹开弓箭
坚忍	受到敌方武将的攻击伤害减轻
斗志	受到攻击时无双槽增加量上升
斗魂	受到攻击时练技槽增加量上升
不屈	濒死时防御力上升，LV3时为通常状态下的一倍
不拔	濒死是练技槽徐徐增加，但增加速度较慢
再临	死亡时一定概率回复一定量体力复活一次，LV3时复活概率100%

笼手技能类

技能名称	效果
骑战	马术的能力上升
连击	连击数持续有效时间增长，有利于练技槽的累计
乱击	根据连击数增加武将的攻击力
刚力	对决模式下完胜对手的情况下给予的伤害上升
灵验	效果时间的道具持续时间延长
高扬	无双奥义中无双槽的消耗速度降低
破竹	每击破100人回复一定量的体力，技能等级越高回复量越多
快进	每击破100人回复一定量的无双槽，技能等级越高回复量越多
升龙	每击破100人回复一定量的练技槽，技能等级越高回复量越多
目利	获得稀有武器的概率上升
真眼	获得稀有防具的概率上升
收集	获得素材的概率上升
不落	乘骑状态下被攻击不容易落马
骑神	乘骑状态下连技槽徐徐回复，回复速度很慢非常不实用的技能
觉醒	练技槽最大的时候无双槽徐徐回复，配合骑神等技能能达到快速回复效果

足袋技能类

技能名称	效果
俊敏	足袋的敏捷度上升
飞燕	影技的移动距离上升，配合冻结效果能够增加连击数
飞跃	冲刺的移动距离延长
飞转	紧急回避的距离延长
瞬跃	冲刺开始时有无敌时间
瞬转	紧急回避完成后无敌时间增加
走击	冲刺攻击给予的伤害上升
跳击	跳跃攻击给予的伤害上升
走击	冲刺攻击一定几率可以气绝对手
跳袭	跳跃攻击一定几率可以气绝对手
神速	无双奥义中的移动速度上升，对特定武将，例如信长较实用
脱兔	濒死时移动速度上升
击进	击破武将时，一定几率掉落提高移动速度的草鞋
疾风	冲刺状态下无双槽徐徐回复
疾光	冲刺状态下练技槽徐徐回复

武器属性

游戏中一共有五种属性，除了武将的一些特殊攻击带有属性外，后期的武器大部分都附有属性，攻击时一定概率会触发属性效果，本作属性比起历代有了小幅的修改，实用度有所上升。

武器带有技能霸流时追加的效果

属性种类	效果	霸流效果	特点
红莲	攻击附带炎属性，一定时间内持续给予敌人伤害	持续伤害上升	对付防御力高的敌人很有效，可以配合天流或地流技能来增加触发概率
闪光	攻击附带电属性，击中后给予周围一定范围内的敌人伤害	带电范围扩大	触发属性后会一定程度停止敌人的行动，在乱战和集团战中尤为明显，放电时的波及效果还可以让敌人的防御崩坏，同时不具备吹飞效果也让连击变得更容易，缺点是伤害低，可以用技能补足
冻牙	一定时间内会停止敌人的行动	冻结时间增加	冻结后敌人无法行动，地面冻结的情况下可以连续给予敌人伤害，但持续时间较短，配合LV3的霸流能够大幅增加时间，武将单挑时效果明显
烈空	无视敌人的防御强制给予伤害	给予伤害上升	没有太多优势的属性，攻击无法崩坏敌人的话很容易受到反击，且给予伤害也很小，特别是在高难度模式下基本派不上用场
修罗	根据对手当前的体力给予一定的伤害，对杂兵一定概率一击必杀	对杂兵的一击必杀率上升，对武将的伤害增加	无论是单挑还是杂兵都能发挥不错的效果，建议配合天流、地流和神流增加威力

武器类型

本作中武器大致分为三种类型，即普通型（普）、攻击型（力）和速度型（速），普通型武器的攻击力和攻击速度为正常状态，力型武器的攻击力高，但攻击速度低，速型武器的攻击速度高，但攻击力低下。本作中所有的武将都两种稀有武器，武器稀有度越高，基础威力越强，技能数量越多，获得的难度自然也越大。下面给出每个武将的两把稀有武器的入手方法。

稀有武器

特点：武器的性能和技能完全固定，没有随机要素，技能无法进行强化和更改。

入手条件：对应武将的无双演武模式通关，难度为难以上，必须是特定的关卡，必须完成该关卡所有的击破效果过关后可获得，可以开2P或中途存档。原创武将的武器属性根据创建时决定。以下是所有武将的稀有武器效果和取得必要关卡。

武将名称	武器名称	武器类型	攻击力	属性	技能	入手关卡
真田幸村	炎枪素戋鸣	普	52	红莲	天击3/骑击3/勇猛3/背水3/无心3/虎乱3	大坂の阵
前田庆次	天之琼矛	力	69	闪光	猛攻3/天击3/勇猛3/背水3/怒发3/无我2	长谷堂の战い
织田信长	蛇之麁正	普	52	修罗	神击2/神风3/神流3/霸流3/破天3/秘技3	本能寺の变
明智光秀	灵剑布都御魂	普	51	闪光	地击2/地风3/天风3/神风3/无我2/无心3	山崎の战い
上杉谦信	天业云	力	69	冻牙	猛攻3/地击3/骑击3/地风2/勇猛3/怒发2	贱ヶ岳决战
お市	木花开耶・簪	速	37	闪光	天风3/神风3/天流3/神流3/霸流2/果敢2	余吴湖畔决战
阿国	日向天钿女	普	51	红莲	天击3/天风3/天流2/勇猛3/怒发3/立志2	大坂の阵
くのいち	绝不知火	速	39	烈空	地风3/天风3/神风3/破天3/果敢2/秘技2	三成救出战
杂贺孙市	狱焰火具土	普	50	红莲	天风3/天流3/波击3/怒发2/果敢2/无我3	长谷堂の战い
武田信玄	天孙降临	力	68	烈空	猛攻2/地击3/骑击3/地风3/天风3/虎乱2	长筱决战
伊达政宗	大霸狩	速	38	冻牙	天击3/骑击3/天风2/天流3/波击2/怒发3	长谷堂の战い
浓姬	蛭虷	普	50	冻牙	神击3/地风3/天风3/神流3/霸流2/秘技2	本能寺の变
服部半藏	暗牙黄泉津	速	39	修罗	天流3/霸流2/破天3/果敢3/无我3/无心3	小田原讨伐
森兰丸	神剑カムド	速	39	冻牙	地击2/地风3/地流3/霸流3/背水3/果敢3	本能寺の变
丰臣秀吉	三贵宇津皇子	速	38	闪光	地击3/神击3/地风3/地流3/神流2/立志3	小牧长久手の战い
今川义元	意富加牟豆美	力	64	闪光	地击3/天风3/神流3/秘技2/虎乱2/立志2	大坂蹴鞠の阵
本多忠胜	斗尖荒霸吐	力	69	红莲	猛攻3/地击3/天击3/神击3/勇猛3/无我2	关ヶ原の战い
稻姬	天之麻迦古弓	普	50	冻牙	地击2/天击3/神击3/霸流3/波击3/勇猛2	沼田城の战い
德川家康	煌刃获加武	力	68	红莲	地击3/地风3/地流3/波击2/无心3/秘技2	大坂の阵
石田三成	志那都神扇	普	51	冻牙	神击3/地风3/天风3/神风3/神流3/霸流2	关ヶ原の战い
浅井长政	倭王八千戟	普	52	闪光	地击3/神击3/地风2/地流3/霸流3/果敢3	小谷城の战い
岛左近	猛壬那刀	普	52	烈空	猛攻2/地流3/天流3/神流3/霸流3/波击2	关ヶ原の战い
岛津义弘	大槌伊武岐	力	68	红莲	猛攻3/地击3/天击3/地流2/勇猛3/背水3	关ヶ原突破战
立花訚千代	天雷磐长	速	37	闪光	地击3/地风3/地流3/勇猛3/果敢3/无心2	石垣原撤退战
直江兼续	神直昆御剑	普	51	闪光	神击3/神流3/霸流3/波击2/怒发3/无我3	长谷堂の战い
ねね	丰玉翔小太刀	风	37	冻牙	地风3/天风3/破天3/果敢2/无心3/立志3	小田原讨伐
风魔小太郎	暗御津破	速	39	修罗	地风3/地流3/神流3/霸流3/破天3/虎乱2	小田原讨伐
前田利家	苇原火远理命	力	67	闪光	猛攻2/地击3/天击3/破天3/勇猛3/背水2	小田原讨伐
长宗我部元亲	天津瓮三味星	速	38	冻牙	天击3/地风3/地流2/天流3/波击2/无心3	姊川决战
ガラシャ	伊豆能売钏	普	38	冻牙	地风3/天击3/地流3/天流3/勇猛2/无我2	关ヶ原の战い
柴田胜家	金刚武斧	力	68	红莲	猛攻2/天击3/天风3/勇猛3/背水3/无我3	贱ヶ岳の战い
加藤清正	虎刃火广金	力	67	红莲	猛攻2/地击3/天击3/神击2/果敢3/虎乱3	石垣原の战い
黑田官兵卫	黄泉户大神	普	50	冻牙	地流3/天流3/神流3/霸流3/无我3/无心2	大坂の阵
立花宗茂	天御柱神咆哮	普	52	烈空	猛攻2/地击3/地风3/天风2/地流3/天流3	关ヶ原の战い
甲斐姬	龙刃八岐大蛇	力	67	冻牙	地击3/天击3/神击3/破天3/背水3/无心2	葛西大崎一揆
北条氏康	戒杖刀天常立	力	67	红莲	地击3/天击3/地流3/天流3/波击2/怒发3	关东防卫战
竹中半兵卫	十二方八将针	速	38	烈空	神击2/地流3/天流3/神流3/霸流3/虎乱2	中国攻め
毛利元就	阳神八咫乌	速	39	烈空	神流3/霸流3/波击3/无我2/无心2/秘技3	山崎决战
凌御前	天轮圣巫杖	普	38	冻牙	地击2/天击3/地流3/天流3/无心2/立志3	御馆の乱
福岛正则	执金刚神杵	力	67	红莲	猛攻3/天击3/骑击3/勇猛3/怒发2/背水2	大坂の阵
新武将（刀）	童子切安纲	普	51	红莲	天击2/地风3/天风3/神风3/破天3/虎乱2	关ヶ原の战い（西军）
新武将（枪）	御手杵	普	52	闪光	猛攻2/地击3/天击3/骑击3/骑风3/秘技2	大坂の阵（德川军）
新武将（薙刀）	护良真守薙刀	普	50	烈空	天击3/天风3/天流3/霸流3/怒发2/立志2	长谷堂の战い（伊达军）
新武将（无双武将）	–	–	–	–	–	小牧长久手の战い（羽柴军）

第二稀有武器

特点： 同稀有武器，基本能力类似，但可以更换技能和强化技能，最多五次，入手必须满足特定条件，击破100人的情况下会发动类似阵太鼓的效果。

入手条件： 对应武将的无双演武模式通关，难度为修罗，必须是特定关卡，必须完成该关卡所有的击破效果过关后可取得，可以开2P或中途存档。以下是本作所有武将的第二稀有武器效果和取得必要关卡。

武将名称	武器名称	武器类型	攻击力	属性	技能	入手关卡
真田幸村	神枪五十猛尊	普	52	闪光	猛攻3/天击3/勇猛3/破天3/无心3/秘技3 沼田城の战い	
前田庆次	天之广矛	力	69	闪光	猛攻3/天击3/勇猛3/背水3/怒发3/无我3	三成救出战
织田信长	第六天玻璃	普	52	冻牙	天击3/神击3/霸流3/无心3/秘技3/虎乱3	木津川口の战い
明智光秀	神剑平国	普	51	烈空	猛攻3/地击3/地风3/地流3/无我3/无心3	本能寺の变
上杉谦信	日光昆沙门天	力	69	修罗	猛攻3/地击3/天击3/天风3/霸流3/怒发3	手取川の战い
お市	琉璃弁天·长	速	37	红莲	天击3/神击3/神风3/霸流3/果敢3/无心3	小谷城の战い
阿国	宝藏吉花天	普	51	烈空	天击3/霸流3/勇猛3/怒发3/无我3/虎乱3	关ヶ原の战い
くのいち	坏闪黑暗天女	速	39	修罗	地风3/神风3/破天3/果敢3/无心3/秘技3	忍城攻め
杂贺孙市	阎铳天尾羽张	普	50	闪光	天击3/天流3/波击3/怒发3/果敢3/无心3	葛西大崎一揆
武田信玄	不生不灭	力	68	红莲	猛攻3/地风3/天风3/霸流3/勇猛3/秘技3	三方ヶ原の战い
伊达政宗	双龙阿修罗	速	38	烈空	天击3/天风3/霸流3/波击3/勇猛3/怒发3	葛西大崎一揆
浓姬	蝮蛇	普	50	闪光	天击3/神击3/天流3/神流3/霸流3/秘技3	木津川口の战い
服部半藏	冥穿黑牛天	速	39	冻牙	霸流3/破天2/勇猛3/果敢3/无我3/无心3	上田城の战い
森兰丸	护法竹刀	速	39	烈空	猛攻3/地击3/地风3/霸流3/波击3/虎乱3	手取川の战い
丰臣秀吉	三界金猿文殊	速	38	烈空	地击3/天击3/神击3/勇猛3/背水2/秘技3	山崎の战い
今川义元	凤眼光明遍照	力	64	冻牙	地击3/地流3/神流3/无我3/秘技3/虎乱3	小田原蹴鞠战
本多忠胜	裂枪降阎魔	力	69	修罗	猛攻3/地击3/天击3/勇猛3/无我3/无心3	上田城の战い
稻姬	清丽爱弓	普	50	红莲	地击3/天击3/波击3/勇猛3/果敢3/无心3	小田原讨伐
德川家康	东照葵火祭	力	68	闪光	猛攻3/地流3/天流3/波击3/秘技3/虎乱3	关ヶ原の战い
石田三成	神游扇	普	51	闪光	神击3/神风3/神流3/霸流3/破天3/怒发3	杭濑川の战い
浅井长政	御伽骑士·市	普	52	红莲	猛攻3/神击3/霸流3/背水3/果敢3/无我3	姉川の战い
岛左近	明丘居士刀	普	52	冻牙	猛攻3/天流3/霸流3/波击3/勇猛3/怒发3	杭濑川の战い
岛津义弘	武衔槌	力	68	闪光	猛攻3/神击3/勇猛3/背水3/怒发3/虎乱3	大津城の战い
立花訚千代	雷刃鸣神	速	37	修罗	地击3/地流3/天流3/霸流3/怒发3/无心3	伏见城の战い
直江兼续	护法夜叉罗刹	普	51	冻牙	神击3/霸流3/波击3/果敢3/怒发3/无我3	三成救出战
ねね	宝鸟心眼太刀	速	37	烈空	地风3/勇猛3/破天3/果敢3/无心3/秘技3	小牧长久手の战い
风魔小太郎	风雷双头	速	39	闪光	地击3/天击3/地流3/天流3/破天3/虎乱3	上田城の战い
前田利家	正胜々速日	力	67	红莲	地击3/天击3/神击3/勇猛3/背水3/虎乱3	小牧长久手の战い
长宗我部元亲	蝙蝠骷髅	速	38	修罗	猛攻3/地风3/天流3/神流3/波击3/怒发3	山崎の战い
ガラシャ	神皇产钏	普	38	烈空	地风3/神击3/神流3/霸流3/怒发3/虎乱3	ガラシャ脱出战
柴田胜家	雷公武神斧	力	67	闪光	猛攻3/天击3/天流3/背水3/怒发3/无我3	手取川の战い
加藤清正	三跋罗猛虎刃	力	67	冻牙	猛攻3/天击3/神击3/勇猛3/果敢3/秘技3	九州征伐
黑田官兵卫	鬼哭泉门塞	普	50	红莲	神击3/神流3/霸流3/怒发3/无心3/虎乱3	石垣原の战い
立花宗茂	风刃神风	普	52	修罗	猛攻3/地击3/天击3/地流3/天流3/霸流3	大津城の战い

武将名称	武器名称	武器类型	攻击力	属性	技能	入手关卡
甲斐姬	神刃甲斐弁罗	力	67	红莲	地击3/神击3/破天3/背水3/怒发3/无心3	忍城攻め
北条氏康	灭杖刀国常立	力	67	烈空	猛攻3/地流3/天流3/波击3/怒发3/虎乱3	三增峠の战い
竹中半兵卫	神针娑竭罗	速	38	冻牙	神击3/神流3/霸流3/勇猛3/无我3/无心3	木津川口の战い
毛利元就	金仙鸱天狗	速	39	闪光	天流3/霸流3/波击3/勇猛3/无我3/秘技3	立花救援战
凌御前	皇杖诃梨帝母	普	38	红莲	地击3/天击3/霸流3/果敢3/无心3/秘技3	手取川の战い
福岛正则	斗棍天手力雄	力	67	烈空	猛攻3/地击3/天击3/勇猛3/怒发3/无我3	关ヶ原の战い
新武将（刀）	三日月宗近	普	51	冻牙	猛攻3/地风3/天风3/破天3/怒发3/虎乱3	小田原讨伐（丰臣军）
新武将（枪）	日本号	普	52	烈空	猛攻3/地击3/天击3/勇猛3/果敢3/秘技3	贱ヶ岳の战い（羽柴军）
新武将（薙刀）	弁庆岩融	普	50	闪光	天击3/神击3/天流3/霸流3/怒发3/无我3	山崎の战い（明智军）
新武将（无双武将）	–	–	–	–	–	御馆の乱

创史演武模式详解

该模式和其他模式稍稍有点区别，在该模式下，玩家可以任意选择可以使用的武将并选择目标，接下来在指定的天数之内达成目标即可，在攻略该模式前，先说明几个要点。

目標結果 3日目

天下の大富豪

現在目標　4日以内にお金を10000両獲得する

達成状況

残り日数　2日

獲得金　18593両

等级和道具

该模式下武将的初始等级都为LV1，无法通过打倒敌人来升级，只能在每日结束后花钱升级，模式进行时的装备、素材、战马等也和其他模式不通用。但选择最后一项“モ-ド结束”的话，就会将该模式存档清零，同时继承道具和素材。

创史演武中的诘所旁草堆里大都是素材，其中不乏珍贵稀有的，想积累素材这里是不二之选。

不过相应地，任务中出现回复道具的概率很低，战场上回复体力主要为使用购买的携带道具和通过破竹技能回复，每日结束后HP会自动回复满。

任务之前可以花金钱购买道具，道具分为两种：支援道具和携带道具，支援道具的种类会随机变化，诸如护卫商人、铁匠、无双武将的，只要战斗结束前护卫对象没败走就算完成任务。

目标和战斗

该模式中有武力、知力和财力三大人生目标，完成其中的任意一个后会出现“天下统一”目标。每个大目标里都分多个小目标，如果完成目标要求的1.6倍，会得到大成功的评价。

每个小目标都有一定的天数限制，想要达成大成功或成功，就要计算好每天的目标每进入当天的任务后并完成后，可以选择是否连战，连战的情况下无法回复体力，但完成任务可以有连战奖励结算，如果不进入连战的话会进入第二日，同时可以更新装备、购买道具等，连战开始前也可以在身支度中更换装备。连战中支援道具仅对第一场战斗有效果，而且一旦失败成绩仍从该日战斗前开始算起。

每达成一次任务目标后，会出现试练任务，战场规模都很大，完成后达成目标更新。

每天任务可以随机在三个关卡中选择一个完成，选择任务前可以看到任务的换金率，换金率越高，完成关卡后获得的金钱越多。

和其他模式一样，该模式下的每场战斗中同样有各种任务，同样也不影响完成目标，因此也不必刻意强求去完成，诸如杀几百上千人、连击几百什么的如果没条件可以无视。

值得一提的是战场中有隐藏任务，战斗前查看我方武将中如果有商人就尽快赶过去（平民也要快）；而靠近我方无双武将，其中一名大都会给玩家委托，如寻找酒、按照注定路线在限定时间内击破某个敌将等，完成后会有隐藏奖励，一般在选择战场时便会提到该武将的名字，如“XX名高出阵”等等。

而且有些战斗介绍中有“秘宝XX”或者宝物XX的，战场中某个据点里会有隐藏的敌将，进入该据点便提示让玩家搜寻示，转一圈后隐藏的敌将就会出现了，击破后会有很可观的奖励，如果时间允许，尽量骑快马把据点都趟一遍。

由于战斗中我方和敌方的总大将都随机出现在地图上，因此战斗前一定要看好，避免我方总大将被敌人干掉，同时也避免目标没达成就提前解决敌方总大将结束战斗的意外出现。

最后要说的是，该模式中的战斗时间比其他模式少很多，因此一定要设计好路线，避免重复绕大圈子。

存档和结束

创史演武模式的时间很久，如果想存档退出，就选择“タイトルに戻る”。如果选“モ-ド结束”并确认，就会结束该模式，装备和道具全部继承到其他模式中，而武将的等级、战绩等全部清零，中途存档时一定要注意别选错了。

人生目标

这里详细说下各人生目标下达成成功和大成功的条件，其中括号内为大成功所需要的条件，建议在剩余1日前全部达成。

武力

①4日内获得勋功7000点（11200点为大成功，以下同）
②5日以内击破敌人2000人以上（3200人）
③5日以内击破敌方武将50人（80人）
④5日以内击破敌人2700人（4320人）
⑤6日以内击破敌方武将55人（88人）
⑥6日以内击破敌方无双武将30人（48人）、敌人4000人（6400人）

这个目标没有太大的难点，就是比较耗时间，在有杀敌数和武将要求的目标时，一定要购买回复道具，否则在连战时被击破就前功尽弃了。比较麻烦的是击破无双武将的任务，因为有时确实会出现整场战斗无无双武将登场的情况，如果是该日第一战就遇到这种情况可以退出重新选择战斗。

知力

①4日以内占领敌方诘所50次（80次）
②5日以内完成任务12次（19次）
③5日以内触发击破效果8次（13次）
④5日以内获得密书14个（22个）
⑤5日以内完成任务14次（22次）
⑥6日以内完成任务20次（32次），触发击破效果10次（16次）

知力篇看上去很简单但实际玩下来比较烦，大部分战斗中出现任务数量很少，有时候甚至会遇到整场战斗一个任务都没有的情况，注意战场上的提示，不要放过任何一个任务。另外，击破任意武将可以获得密书，这个目标不难完成，可以带上支援道具“天眼珠”和“银枷”，出现的情况下不要错过。隐密头、各种忍者掉落的概率也很大。击破效果同任务目标类似，最多一次战斗出现4个，最少一个都没有，也是很看运气的要求。

财力

①4日以内获得金钱10000两（16000两）
②5日以内击破荷驮头8人（13人）
③5日以内获得金钱50000两（70000两）
④5日以内获得金钱75000两（100000两）
⑤5日以内获得金钱70000两（100000两）、在商店（よろず屋）支付金钱15000两（25000两）
⑥6日以内获得金钱80000两（120000两）、在商店）支付金钱20000两（30000两）

最简单的目标，赚钱优先选择换金倍率高的关卡就可以。前4个目标要在花钱与攒钱之间计算好，而最后两个要求支付金钱的任务起码要在剩余2日时消耗完，到最后一日再消耗的话是来不及的。完成击破荷驮头的要求可以提高"天眼珠"的购买出现概率。

天下统一

①4日以内胜利6次（10次）、获得勋功8000点（12800点）
②5日以内获得金钱20000两（32000两）、击破敌人2000人（3200人）
③5日以内占领敌方诘所50次（80次）、击破敌方武将45人（72人）
④5日以内获得密书12个（19个）、在商店（よろず屋）支付金钱15000两（24000两）
⑤5日以内胜利8次（13次）、击破敌方武将55人（88人）
⑥6日以内胜利12次（19次）、击破好敌手8次（13次）

完成前面三个篇章后才会出现的目标，实际就是三篇章的混合版。最后的好敌手比较恶心，必须是击破宿敌型无双武将才能计算在内。另外补充下，只为拿到松风的话，可以无视大成功目标；而熊鞍的话达成全部大成功也拿不到，因此最后一个击破好敌手的目标达成普通成功即可。

稀有装备

本作的防具类装备和武器一样有很多稀有种类，都是在创始演武模式下取得，取得时需要注意以下几点：

1 长辈和武器不同，任何武将都通用，但早取得可以让战斗的难度大幅下降。

②铠甲、笼手和足袋三种稀有防具中，前两种稀有防具的技能强化不可变更，同时技能固定，第三种防具可以强化或更改技能。

3 强化可以让对应的能力值增加，但全部只能在创史演武中才能获得。

4 除了第四个"天下"目标以外，其他三个目标完成后，小目标成功情况下可以获得第一和第二稀有装备，大目标成功情况下可以获得第一和第三稀有装备，一次最多能够获得两件稀有装备，取得后选择"モード终了"即可保存继承到其他模式中使用。

⑤马鞍的和装备一样，装备后战斗开始时就会以骑乘状态出场，任何武将都可以装备，最强的马鞍"松风"要"天下统一"目通关才能获得。

6 熊鞍和马鞍一样，是乘骑装备，特点在于：1.速度很慢，和马不是一个级别的，但可以两个人骑，乘骑时后座的角色连点□键可以加快移动速度；2.攻击可以破坏树木，在森林关卡通行无阻；3.通常攻击附加修罗属性，蓄力攻击范围很广，冲刺攻击可以撞飞前方的目标。

稀有铠甲

名称	能力	技能	可强化次数	入手方法
罗刹威胴具足	防御力+26	灭流2/阳炎2/药活2/坚忍3/不屈2/再临2	0	创始演武"武力"篇人生目标通关
夜叉威胴具足	防御力+29	坚守3/金刚3/铁壁3/威风2/斗魂3/不拔2	0	创始演武"武力"篇全小目标"成功"情况下通关
鬼神威胴具足	防御力+30	坚守3/不动3/铁壁3/斗志2/斗魂3/再临2	3	创始演武"武力"篇全小目标"大成功"情况下通关或创始演武"天下统一"篇全小目标"大成功"情况下通关（天下统一通关的情况下随机给铠甲、笼手、足袋中的一种装备）

稀有笼手

名称	能力	技能	可强化次数	入手方法
金刚瓢笼手	马术+27	灵验2/高扬2/目利3/真眼2/收集2/觉醒2	0	创始演武"知力"篇人生目标通关
不动瓢笼手	马术+30	骑战3/连击3/乱击2/刚力3/升龙3/骑神2	0	创始演武"知力"篇全小目标"成功"情况下通关
无动瓢笼手	马术+30	连击3/乱击3/刚力3/高扬3/骑神2/觉醒2	3	创始演武"知力"篇全小目标"大成功"情况下通关或创始演武"天下统一"篇全小目标"大成功"情况下通关（同上）

稀有足袋

名称	能力	技能	可强化次数	入手方法
迦楼罗灵足	敏捷性+25	飞跃2/飞转2/瞬跃2/瞬转3/走进2/疾风2	0	创始演武"财力"篇人生目标通关
孔雀灵足	敏捷性+28	俊敏3/飞燕3/走击3/跳击2/神速3/疾光2	0	创始演武"财力"篇全小目标"成功"情况下通关
金翅灵足	敏捷性+30	俊敏3/瞬跃3/瞬转3/神速3/疾风2/疾光2	3	创始演武"财力"篇全小目标"大成功"情况下通关或创始演武"天下统一"篇全小目标"大成功"情况下通关（同上）

稀有马鞍

名称	突进力	耐久力	移动速度	入手方法
松风鞍	50	50	50	创始演武前三个目标任意一篇完成，追加第四个目标篇"天下统一"后，"关ヶ原の战い"完成时获得，注意小目标失败也可以获得
熊鞍	60	60	27	创始演武前三个目标篇完成，追加第四个目标篇"天下统一"后，该篇章小目标全部以"成功"完成，注意如果全部是大成功反而无法入手，至少要有一个小成功。最稳的方法是前几个大成功、最后一个小目标普通成功

文 血祭狂歌

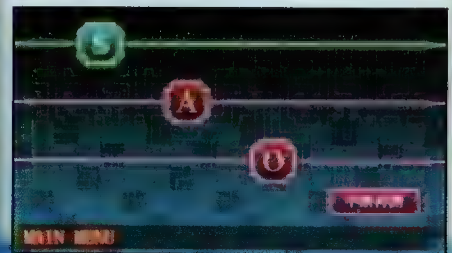
本作作为动画《神之谜题》的改编作可说是相当出彩，不仅能体验原作剧情，还能亲自解决动画里出现的各种谜题。游戏的核心就是相当丰富的谜题种类，时刻考验着玩家的思维能力。只有解决谜题才能推进剧情，对原作粉丝来说也是不小的挑战。

AVG 文字冒险·解谜	Phi·Brain 羁绊之谜题		
Arc System Works	日版	2012年5月31日	[illegible]
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄 [illegible]	

基本操作

游戏菜单

S	故事模式
A	成就模式：浏览设定资料；挑战谜题；浏览所得情报
O	选项：调节游戏背景音和效果音
中断再开	从游戏中断保存处继续游玩

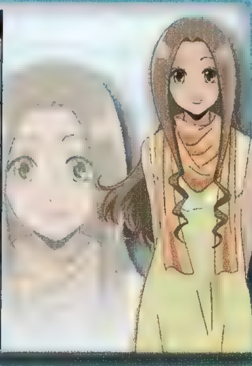


主画面操作

按键	效果
滑杆	视点旋转移动、视点旋转、分支方向选择
方向键	视点平面移动、分支方向选择、移动
○	选择部件、搭乘电梯、激光照射（冻结电路）
×	视点高速移动、消除部件、设置×
□	弹出问题、小数字标记
△	开启POG终端
L	视点缩小、切换部件、船减速、视点左移、减小数字、切换冻结位置、左旋转部件
R	视点放大、切换部件、船加速、视点右移、增加数字、切换冻结位置、右旋转部件
L+R	视点重置
Select	谜题帮助
Start	行动菜单（菜单中的提示有一定概率会增加时间和给出部分答案）、跳过BOSS关画面

POG画面操作

按键	效果
滑杆	移动画面
方向键	移动画面、移动光标
○	选择、移动到所选画面
×	消除
□	换页
△	关闭POG终端
L	缩小地图、切换部件、减小数字
R	扩大地图、切换部件、增加数字
Select	帮助
Start	行动菜单



流程攻略

第一章 新的解谜者（新たなるソルヴァー）

主要剧情

[illegible]生入学，接触大门界人和他的伙伴们。

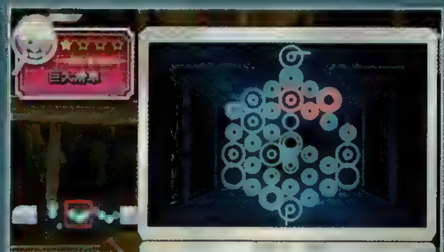
谜题攻略

1 数独

跟一般数独的玩法一样，玩家需要根据9×9盘面上的已知数字，推理出所有剩余空格的数字，并满足每一行、每一列、每一个九宫内的数字均含1～9，并且不重复。选定数字后按□键可添加最多四个小数字在一个格子中，用来标记可能的数字。

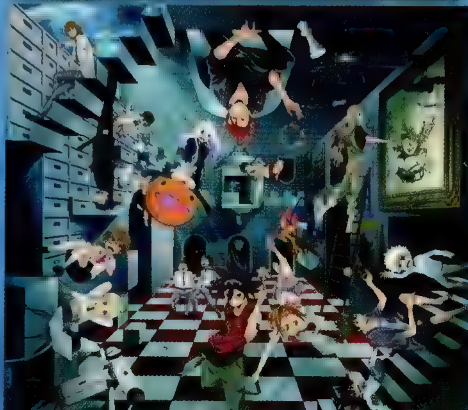
3 巨大滑车

[illegible]



2 巨大迷宫

[illegible]到陷阱。



第二章 持有称号的朋友们（称号を持つ仲间达）

主要剧情

[illegible]

谜题攻略

1 一笔画

[illegible]有任何难度。（路线可以交叉，是整个里游戏最简单的谜题。）

2 点心拼图

[illegible]填满不能有空隙。按L、R键可以旋转碎片。

3 色彩逻辑

[illegible]格，不然会被默认成为2。（居然是个苹果……不愧是被称为牛顿的会长啊。）

4 数独

5 汉字方阵

对于不擅长日语的玩家来说如同噩梦，没有日语基[illegible]就算过关，汉字方阵只是暗号题的提示，暗号题括号内[illegible]

6 绘画暗号

[illegible]

7 学园魔方阵

数和问题，要求横、竖与斜行之和均相等。先通过调查给出的图片发现特殊图片隐藏的数字，每调查一张图片自动扣除10秒，追求速度的话建议自己观察图片的特点。例：委员会16时暗示该空填入数字16

8 汉字星阵

通过方向键控制方向，LR键放大缩小镜头找到隐藏的汉字（按住×可加速缩放），并完成谜题。找汉字是一定要放大到最大才能获得该汉字，但并不是所有汉[illegible]

9 拼图

注意技巧，按△查看原图，是个拼图碎片。

第三章 安特福尼特的招待（アントフネットの招待）

主要剧情

解答了朋友们的谜题后，主人公一行人收到了身为POG一员的谜题女王姬川エレナ（艾丽娜）的招待状。[illegible]

谜题攻略

1 暗号菜单

根据暗号所给提示把真正的菜单写出来（多[illegible]可得出正解。

2 数独

3 一笔画

老方法一路按○。

4 色彩逻辑

隐藏图是宝箱和钥匙。

5 汉字拼图

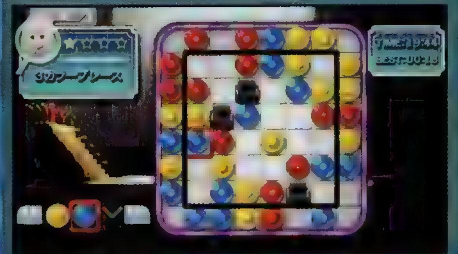
本题所含汉字为壱、弐、参、四、五。先确定最中间的那块，根据它得出十字位置的四块，最后确定四个角的部分。

6 加法十字

填上不同的数字，使所填数字之和等于三角内的数字，同行同列数字不能相同。提示：先从偶数和奇数共有的那一格入手。

7 三色放置

较有难度的谜题类型，要求在黑框内放入红黄蓝三色棋子，使得黑框内每行每列都包含红黄蓝三个棋子。黑框外的颜色提示要求与黑框内最靠近的棋子颜色要一样，中间不能有别的颜色。椅子处不能放棋子，多多利用游戏自带的×排除错误位置。



8 大楼安排

要求用所给的大楼部件填满空隙，并且相同高度的大楼不能安排在一起（用滑杆旋转视角）。图中空隙处填入剩下部件中对应的那块即可。

8 双面拼图

[illegible]（按△查看原图）

第四章 旧友重逢（旧友との再会）

主要剧情

卢克以旧时好友的身分亲自会见界人，其他人开始怀疑学园长的真实身分。而界人被卢克邀请一同返回原来的学校，众人得知后确认这是个阴谋并火速乘飞机前往天才学校。到达后发现原作者谜题虽然已经被破解，但界人身心都受到了不小的打击。这时联络器发来消息，要求众人去废工厂解决题目。紧接着又是三日月之阵，完成后本章结束。

谜题攻略

1 色彩逻辑

[illegible]

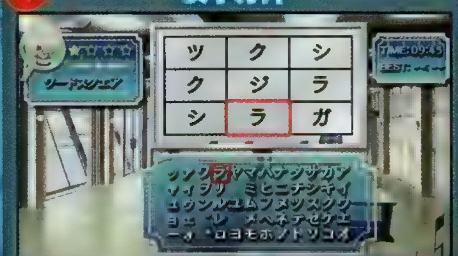
2 加法十字

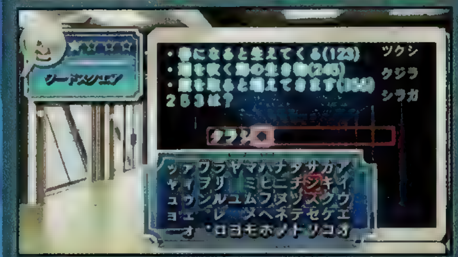
7 升降迷宫

坐电梯在楼层中切换，并最终到达顶层。行动路线：4-3-2-7

3 数独

4 汉字方阵

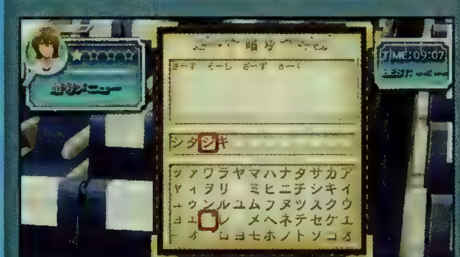




5 点心拼图

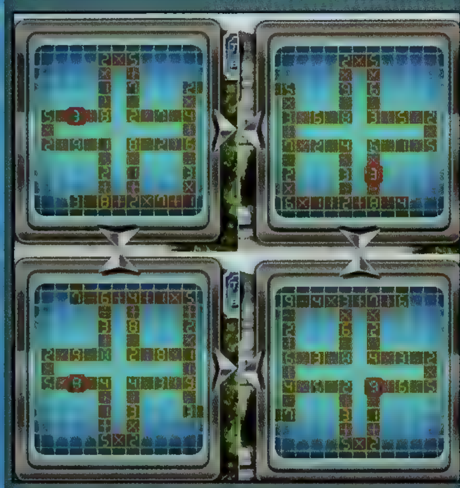
6 暗号菜单

方法同第三章取中间假名，注意本题需要用到浊音符号（输入原假名后按下面红色方框的字符）。



8 四则演算十字

要求各行各列算式都等于10，并且同一行或列不能出现相同的数字。先根据提示并从乘法入手，难度并不大。



9 三日月之阵

跟着月光标记走，最后走到石板上就算过关，走错三次游戏会直接失败。

行动路线：↑↑→↑→↑←↑→↑

第五章 水都的陷阱（水の都の罠）

主要剧情

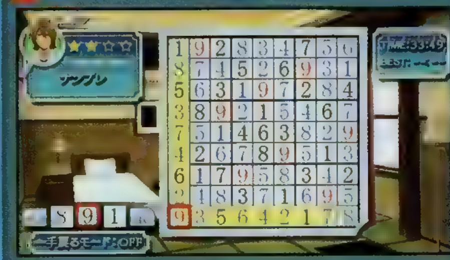
主人公一行人来到了水都威尼斯，不由被美景吸引游览一番。当然，POG必然会来搅局，这次是原作谜题断罪的迷宫，但难度一般。过关后本章结束。

谜题攻略

1 点心拼图

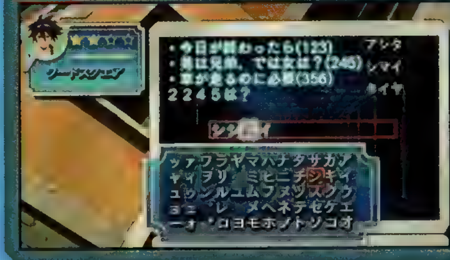
2 加法十字

3 数独



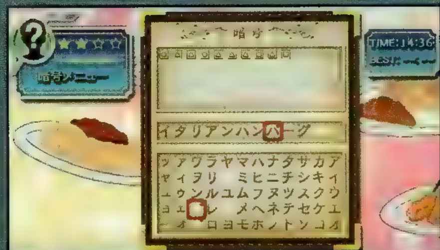
4 汉字拼图

5 汉字方阵



6 暗号菜单

在主界面的暗号中，形状是暗示要用哪一组暗号提示，外框暗示所用假名的位置。按△出现暗号提示。如△和ㄱ表示△那组左下角的片假名：タ，其他同理。本题也需要浊音符号。（34 34.5）



7 绘画暗号

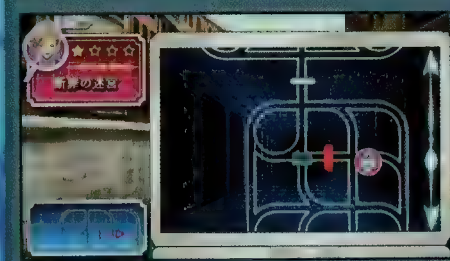
先从米色部分较大的入手（豆知识：图中字念hong二声）。

8 激光谜题

在不被机器人碰到的情况下到达终点。注意机器人行走路线，绿色先肯定不能走，注意观察黄线和紫线上的机器人的运动路线，如图处使用电路冻结。（先按L或R键切换位置，再按○使用电路冻结）

9 断罪迷宫

注意按△看地图，地图上有两个看似挡路的竖条，其实是检查点，必须要经过（过后会变红）最后才能过关。按R键加速前进，注意及时选择方向，不然很容易走冤枉路。



第六章 与过去的决别（过去との决别）

主要剧情

众人回到了学校，发现学园长不见了，一问会长得知他被困愚者谜题，众人赶去营救。一路闯关来到洞窟，遇到了学园长，此时POG乱入，居然带来让界人父母丧生的谜题！解决后POG极东部长灰溜溜地走了，本章结束。

谜题攻略

1 一笔画

老方法一路按○。

2 汉字拼图

3 加法十字

4 暗号菜单

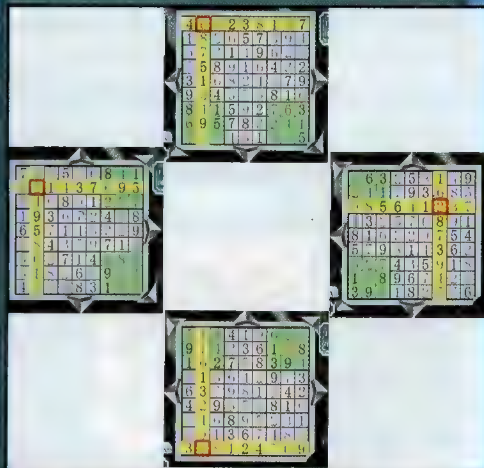
以ア为中心移动找字，很简单。

7 三色放置

依然很难，很可能几次都不对，排除法也排除不[illegible]

6 四连数独

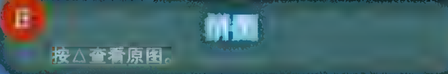
较难的数独类型，给出的提示少，在确定绿色格子[illegible]几个数独所共有的部分。



5 数独

8 拼图

按△查看原图。



9 后石舞台

开局最左边的滑轮车留到最后用，因为它只有一[illegible]

第七章 全部的解放（全ての解放）

主要剧情

[illegible]题者们的最后谜题，并完成了卢克在原作第一季的最终谜题——行星谜题。回到了学园后，各自讲述了一下今[illegible]

谜题攻略

1 汉字方阵

2 色彩逻辑

先确定褐色和银色，由1～13组合可知只有一种情况，从这些地方入手解答案也并不难。

3 暗号菜单

[illegible]

4 论理谜题

[illegible]推理题。

题目翻译如下：

[illegible]

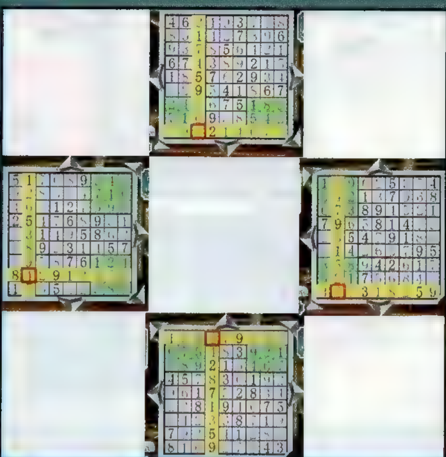
推理：通用方法，先假定A说谎，其余四个都是真话。由C推出A是豆腐，由D和E话得知E是白菜D是青椒，再从C知道B是豆腐C是剩下的萝卜。推理结果不存在矛盾，所以A的确说了假话。

5 双面拼图

[illegible]

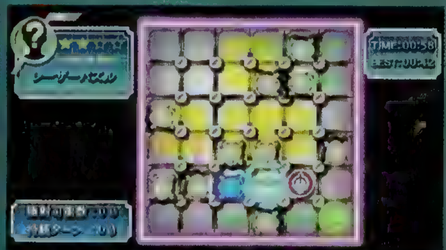
6 四连数独

[illegible]



7 激光谜题

如图处使用电路冻结。



8 行星谜题

运动周期不容易判断，可能有多种解法。首先想办法走到黄球的传送点，传送后往回走，旋转至出现有传送点的道路后走那条路并传送。传送后继续往回走，想办法走到从外面数第二层的星球，旋转至有两个传送点的三连星球中的中间星球直走后右转传送。传送完后向右走，旋转至出现道路向上走后右转，再次旋转至道路出现，向上走，继续转至道路出现后向上走并左转，[illegible]旋转后到达最后一个星球，直走后到达太阳。

[illegible]

PSP
游戏最强年鉴

PSP游戏最强年鉴

年鉴说明

本年鉴收录了2011年9月至2012年5月期间发售的各版本PSP游戏共112款。由于有些游戏发售过不同地区的版本，为避免重复，本年鉴中仅收录该游戏最先发售之版本的信息，而该游戏其他地区版本的发售时间则会在信息栏的“备注”一栏中注明。每个游戏的相关信息中除了该游戏的推荐度外，还包括了画面、音乐、系统和耐玩度四个方面的评价。

游戏中文译名

游戏原名

推荐度

代表该游戏的推荐程度，满分为10分

依次为：游戏发行厂商、游戏类型、类型关键词、该游戏的地区版本

依次为：游戏发售日、游戏人数、游戏售价、该游戏的推荐玩家年龄

该游戏的其他地区版本发售时间

游戏封面

游戏介绍

根据游戏的重头程度，分别用250左右及520字左右的篇幅来介绍游戏

游戏实际画面

游戏分项评分

粘土世纪

ねんどろいど じぇねれ~しょん

推荐度 7

NBGI	RPG	角色扮演	日版
2012年2月23日	1人	6280日元	全年龄
备注：无			

这是一款以可爱的粘土手办为主角的原创RPG。游戏中的所有角色均为可爱的粘土人造型，《东方Project》、《FATE》、《黑岩射手》、《凉宫春日的忧郁》等著名作品中的部分角色也都纷纷加入，吸引了不少女生和动漫爱好者的关注。游戏通过完成任务推进剧情，任务的目的都非常直观，基本不会出现卡关的情况。战斗部分难度不高，不过每个角色都有大量自己专属的招式，特别是辅助角色的招式发动后大多会做出卖萌的动作，十分吸引眼球。另外，游戏还有鉴赏模式以及舞蹈模式，可以将战斗中获得的服装、武器装在粘土人的身上欣赏，总体来说是一款比较轻松、可爱的游戏。

画面　音乐　系统　耐玩度

游戏类型说明

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作角色扮演游戏	RAC	竞速游戏
AVG	文字冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视角射击游戏	S·RPG	战略角色扮演游戏
FTG	格斗游戏	SPG	体育游戏
TPS	第三人称视角射击游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

索引

萌萌大战争 现代版+

萌え萌え大战争☆げんだいばーん＋（ぷらす）

推荐度 **7**　模拟・战略　日版

本作是继《萌萌2次大战（略）》之后，“《萌萌》系列”第二弹《萌萌大战争 现代版》的PSP版。作为战略模拟游戏的本作，最大的卖点就是兵器全部都是以可爱的少女形象登场，身为司令官的玩家要控制这些兵器娘冲锋陷阵，使用各种必杀技夺取战争的胜利，体验一场萌度满点的现代战争。游戏以PC版为基础移植，流程主要分为冒险、战略、交流三个部分，剧本部分除了收录PC版的中东战线、欧州战线和极东战线外，PSP版还追加了全新的越南战线。而新增角色方面则有五人，其中一人是来自《萌萌2次大战（略）》的人气角色艾米，另外四人均为本作的原创角色。

画面 ●●●○○　系统 ●●●○○
音乐 ●●●○○　耐玩度 ●●●●○

纳米潜行者

ナノダイバー

推荐度 **6**　动作・狩猎　日版

本作是一款模仿“《怪物猎人》系列”的作品。虽然任务模式和战斗方式都与《MH》有十分类似，不过本作以人体内为战场，玩家配备的是极具现代感的装备，治病救人的题材和与患者身体健康息息相关的感染系统也算是本作的亮点。特殊的“SAS攻击”和“突击潜行”都是本作独创的攻击方式，前者需要消耗100%体力换来高伤害，后者要在BOSS倒地时才能使用，但用其完成最后一击则可以获得稀有素材。感染区域与BOSS强化倍率的设定也很有新意，如果不及时治愈受到感染的区域，那么BOSS的强度会随感染扩大而增强，玩家可以借此来手动调整BOSS的难度。

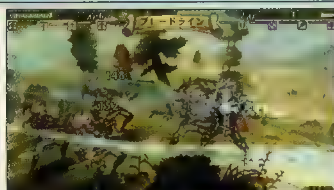
画面 ●●●○○　系统 ●●●○○
音乐 ●●●○○　耐玩度 ●●●○○

圣骑战史

グランナイツヒストリー

推荐度 **9**　角色扮演　日版

在由Vanillaware打造的这款原创作品中，玩家所担任的是骑士团团长一职，平时需要通过训练、战斗和各种任务培养锻炼手下的骑士（单机部分），大战来临之际则需率队出征、帮助自己的祖国攻城拔寨、扩大疆土（网战部分）。9种职业、8类武器各有不同特性的技能，再辅以30余种效果各异的阵型能衍生出丰富多彩的打法。单机的育成模式以任务制的形式展开，除了推动剧情的主线任务外，支线任务、通缉任务和随机事件的数量也异常繁多；网战模式并不要求玩家时刻保持连线，只需下载更新数据后就可随时随地参战，与其他玩家预先培养好的队伍展开较量。



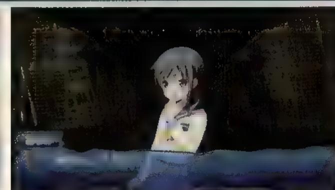
画面 ●●●●○　系统 ●●●●●
音乐 ●●●●○　耐玩度 ●●●●●

尸体派对 影之书

コープスパーティー Book of Shadows

推荐度 **6**　日版

作为《尸体派对 血色笼罩 恐惧再临》的续作，游戏以新加入的角色为主视点，以前日谈和后日谈的方式来叙述前作派生出的小故事，共由7话构成。前作中，玩家主要通过控制角色在地图上移动、解谜来进行游戏，而本作则取消了探索要素，更着重于文字的描述。新增的“背景探索模式”可以在对话时对背景进行探索，很可能会找到意想不到的东西从而推进剧情的发展。另外，本作中还增加了名为“精神污染度”的设定，在这项数值较低时，玩家将有着不输给恐怖怨灵的精神状态，但随着数值的升高，画面会逐渐变得扭曲，并且更容易看到亡灵，让恐怖感油然而生。



画面 ●●○○○　系统 ●●●○○
音乐 ●●●○○　耐玩度 ●●●○○

月华缭乱 浪漫

月华缭乱ROMANCE

推荐度 **6**

Idea Factory | AVG | 文字冒险·恋爱 | 日版

本作是一款另类女性向恋爱游戏，故事以风光秀丽的山间全住宿制高校白樱学院为舞台展开。在学校中活跃着一群头脑聪明外形俊秀的人，他们表面上是没有参加任何俱乐部活动的归家一族，实际上却是神秘的“禁断约会俱乐部”的成员，刚刚入学的女主角成为了他们的目标。游戏中对话会有选项供玩家选择，能使故事向纯爱或者禁断两个方向发展，最后甚至会有黑化结局。在每章游戏的最后还会触发禁断果实系统，能够从其他角色的视角重新审视游戏。游戏独创的黑幕系统，需要在出现后快速转动滑杆以清除画面的阻碍，之后就能看到令人意想不到的CG了。

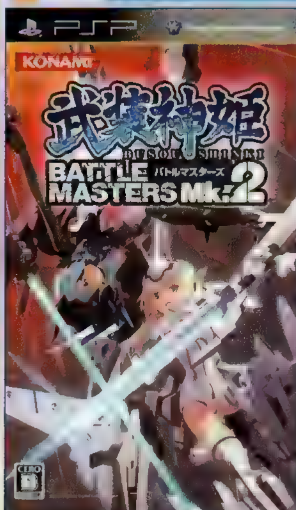
画面 ●●●○○ 系统 ●●●○○
音乐 ●●●○○ 耐玩度 ●●○○○

武装神姬 战斗大师 Mk.2

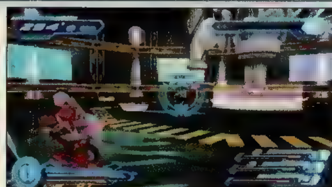
武装神姬 バトルマスターズ Mk.2

推荐度 **7**

动作·对战 | 日版 | 12岁以上



本作是去年发售的机娘题材动作游戏《武装神姬 战斗大师》的续作，游戏的故事紧接着前作的世界级神姬比赛——F1大赛后，因为谜之爆炸事件使F1大赛陷入了中止状态，玩家和自己的神姬们遇到了各种各样的新对手。游戏中一共收录15名神姬，玩家可以在冒险部分体验以与神姬的日常生活互动为主的故事剧情，还可以购买武器与防具等各式零件来改装强化自己的神姬，而战斗部分则是动作游戏，玩家需要操作自己的神姬在竞技场内与对手展开激烈的较量。本作除了追加武装图鉴方便玩家查询持有的武装外，战斗系统也进一步强化，包括追加新武装、新场地与调整敌人AI等。



画面 ●●●○○ 系统 ●●●○○
音乐 ●●●○○ 耐玩度 ●●●●○

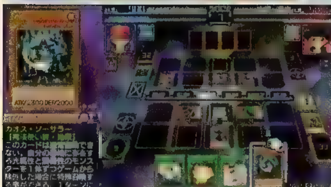
游戏王5D's 双重战力6

游戏王5D's タッグフォース 6

推荐度 **8**

Konami | TAB | 日版

“《游戏王 双重战力》系列”的第六作，因为TV动画《游戏王5D's》的完结，所以游戏版本作的剧情也以WRGP篇和弧光摇篮篇为主，登场角色达到了42名，除了有5D's队和独角兽队外，还有TV版的最终BOSS“Z-ONE”，在剧情的最后玩家将要和他进行卡片对决。卡片总数方面则增加到了5000张以上，包括了去年8月发售的《PHOTON SHOCKWAVE》包，里面收录了动画版最新作《游戏王ZEXAL》中的牌组。《游戏王ZEXAL》牌组的一大特色就是超量召唤，当满足了两张或以上的同等级的卡片同时存在于场上的条件时，就能召唤出超量怪兽，这也进一步丰富了玩家的战术组合。



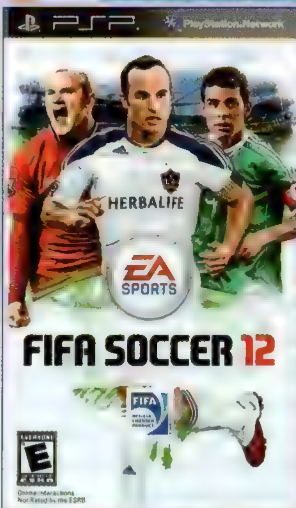
画面 ●●●○○ 系统 ●●●●●
音乐 ●●●○○ 耐玩度 ●●●●●

FIFA足球12

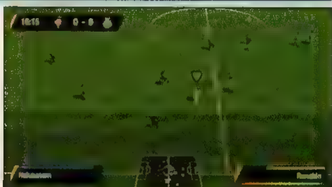
FIFA Soccer 12

推荐度 **6**

EA Sports | SPG | 体育·足球 | 美版



“《FIFA》系列”在PSP上的最新作，和家用机版同步推出，但使用的是独有的引擎，因而手感与家用机版截然不同。本作整体而言只是家用机版的简化版，所以操作相对来说更简单、易上手，通过滑杆和四个按键基本就可以流畅地进行游戏。模式上虽然有所删减，但也加入了一些PSP版独有的内容，例如“足球知识问答”模式，就是一个以纯文字选择题的形式给球迷出题回答的模式，其中有些题目出得非常考究，会给玩家带来意想不到的乐趣。另外，“《FIFA》系列”引以为傲的实名球员和实名球队授权也有所体现，而且和家用机版一样，加入了全新的“球员碰撞系统”。



画面 ●●●○○ 系统 ●●●○○
音乐 ●●●○○ 耐玩度 ●●●●○

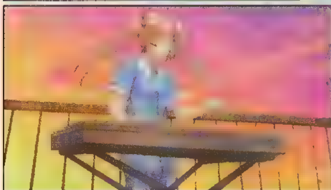
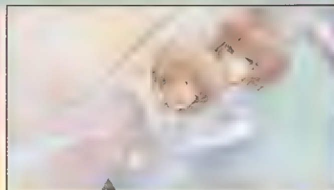
白衣性恋爱症候群

白衣性恋爱症候群

推荐度 **6**

Cyberfront	AVG	文字冒险·恋爱	日版

本作是移植自PC平台的同名作品。在孩提时代经历了严重的交通事故的少女泽井香由于医学而保住了性命，为了感谢医学，她立志成为一名护士。10年后的神库市百合浜，在一家地方小医院中，成为护士的香遇到了高中时代仰慕的前辈、值得尊敬的上司、封闭内心的患者等芸芸众生。在病院的生活中，在人来人往的交流中，作为一名护士，作为一名女性，她也逐渐成长起来。与其他文字类AVG不同的是，本作着重描写的是女性角色之间的友情与交流。虽然节奏比较轻快明朗，但却并非只有朦胧美好的一面，也展现了医疗现场的现实，以及所需涉及到的丰富医学专门知识。

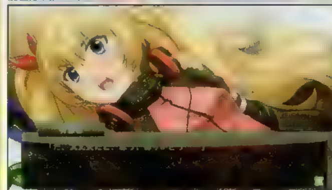
画面	●●●●○	系统	●●○○○
音乐	●●●○○	耐玩度	●●○○○

代码18

code_18

推荐度 **5**

本作是“《无限》系列”的最新续作。舞台为近未来的某所高中，所属科学部的主人公飞野逸人正在给自己制作的小型飞行器做飞行试验，此时他却看到有个不认识的女孩子背着与他制作的飞行器类似的装置从空中坠落下来——过去与未来开始交错，过去的积蓄将会打开通向未来的道路。游戏的题材为时间旅行，与《斯坦因之门》比较类似，而“《无限》系列”的故事构成也有着极高的水准。本作没有Bad Ending的选项设置，也没有路线分歧，属于一条路线进行到底的故事。虽然自由度上做出了牺牲，但基本的故事有一定的吸引力，让玩家能轻松地享受剧情。



画面	●●●○○	系统	●●○○○
音乐	●●●○○	耐玩度	●●○○○

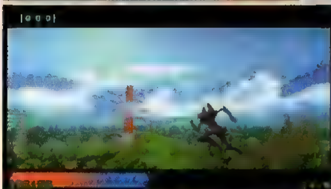
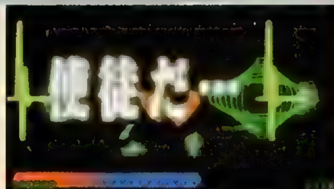
新世纪福音战士 新剧场版 声音冲击

ヱヴァンゲリヲン新剧场版–サウンド インパクト–

推荐度 **7**

NBGI		动作+音乐&动漫	日版

本作是由NBGI和Grasshopper Manufacture联合制作的一款音乐与影像融合的新感觉节拍动作类游戏。游戏中收录了原作剧场版动画中极具震撼力的名场面和乐曲共30首，6种游戏节拍模式都有各自所表达的内容：使徒模式要按节奏重复按下使徒给出的键位；Call of Fourteen模式要控制波形的上升下降，在恰当的时机按键；AT模式要以画面上的按键节奏来抵消使徒的AT领域；HEX模式是按一定节奏按键消去红色的小块；Number5/Beastie Girl模式是在光标到达指定位置时按下L或R键；Teardrop模式是根据不同颜色的建筑物以不同的按键跃过。收集要素为18张CG图片和9段视频。

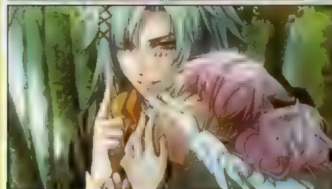
画面	●●●○○	系统	●●○○○
音乐	●●●●●	耐玩度	●●○○○

幸运之杖2 湮没于时空的默示录

ワンド オブ フォ–チュン2 ～时空に沈む默示录～

推荐度 **6**

本作是2009年发售于PS2平台的女性向恋爱游戏《幸运之杖》的续作。故事发生在遥远的魔法世界，在那个世界的万物都有自己的属性，但是主人公露露却是极其罕见的无属性，并在魔法学院内修行掌握了全属性的魔法，也因此引发了一系列的故事。主人公露露一行人由于某个事件被卷入到350年前的世界里，如何和他人一起努力找到回去的路成了露露必须面对的难题……游戏中玩家必须探索露露可以使用的结晶原石并精炼，才能推动剧情的发展。本作收录全程语音，豪华的声优阵容让人大饱耳福，同时人设由人气插画家薄叶绘制，华丽的风格为这款魔法学院类AVG增添了一抹亮色。



画面	●●●●○	系统	●●○○○
音乐	●●●○○	耐玩度	●●○○○

英雄传说 碧之轨迹

英雄传说 碧の轨迹

推荐度 9

作为《零之轨迹》的续作，在紧接前作剧情的前提下，将一个更大的阴谋展示给玩家，同时融入了《空轨》的世界观，让“《轨迹》系列”的世界越来越清晰地呈现了出来。游戏相比前作在细节方面有所变化，地图上显示怪物朝向，导力车的加入、战斗中可跳过魔法、S必杀技的特写画面等人性化的改进让游戏玩起来更加顺畅。细腻的剧情和数量众多的分支任务是系列的特色，本作中也收录了丰富的分支任务，部分还涉及到前作以及“《轨迹》系列”中未解决的疑问。除此之外还收录了部分迷你游戏，钓鱼、烹饪、收集书籍等经典要素也得以保留，让本作拥有丰富的可玩要素。

画面 音乐 系统 耐玩度

侦探部 暗号、密室与怪人

たんていぶ THE DETECTIVE CLUB –暗号と密室と怪人と–

推荐度 6

文字冒险·恋爱&推理 日版

本作是结合了推理与恋爱要素的学园AVG“《侦探部》系列”的第2卷。玩家扮演主人公小牧锐太，在一次偶然事件中被当成事件嫌疑人，为了证明自己的清白而与侦探部部长冰口真矢一起破案，从而加入了侦探部，第2卷的剧情已经开始接近游戏主线的核心事件。游戏大致上有三个重要环节：在探索部分中，玩家要前往案发现场搜集证据才能继续发展剧情；推理时间中玩家要根据自己在探索部分获得的证据，来逐渐推理出事件的真相以及犯人作案的手法；当锁定犯人后进入最后的解答环节，用铁一般的证据让犯人缴械投降就行了。最后游戏还会给出玩家在章节中的侦探点数。

画面 音乐 系统 耐玩度

NBA篮球 2K12

NBA 2K12

推荐度 7

“《2K》系列”在近几年登陆PSP后已成为掌机平台上不可多得的优秀篮球游戏，不过这款最新作相比之前的作品并没有加入太多新鲜要素，仅仅对球员、球队数据做出了更新，甚至连之前作品中就存在的球员僵住、漂移等BUG都被原封不动地保留了下来。值得老玩家高兴的是，联盟中那些比较有名的球员在本作中都有了自己的专属动作，而且模式方面也多出了在家用机上大受好评的“乔丹挑战模式”，这个将现实中那些激动人心的经典场面在游戏中还原的模式玩起来让人热血沸腾。另外本作发售时正值NBA停摆期，也算为没球可看的球迷们带去了一丝心灵上的慰藉。

画面 音乐 系统 耐玩度

AKB1/48 星恋关岛

AKB1/48 アイドルとグアムで恋したら……

推荐度 7

由日本人气偶像组合AKB48为主题的第二款游戏作品。玩法和前作一样，玩家依旧需要从48名成员中甩掉其中47人，只接受最喜欢那个人的表白。有所不同的是，本作的舞台变成了旅游胜地关岛，在这个四季常夏的地方，AKB48的成员们也全部换上的夏天的装扮，沙滩、大海、比基尼美女一应俱全，为炎炎夏日带来一抹清凉。游戏中为每位成员准备了10个约会场景，接受好感度最高的成员的表白后还可以欣赏到令人脸红心跳的神表白影像。并且本作照片中成员的表情更加生动，和事件的契合度也更高，最后更是有数量众多的卡片可供收集，直击AKB48粉丝的心。

画面 音乐 系统 耐玩度

幻域战记 携带版

ファントム・キングダム PORTABLE

推荐度 8

本作由同名PS2游戏移植而来，追加魔王女儿等新角色和相关剧情。玩家要扮演一个化身为书本的魔王，召集魔物的灵魂组建军团，让他们凭依到各种战斗物体上为自己开辟疆土。这些战斗物体存在各异的特性和克制关系，游戏富有战略性。独特的建筑系统能够把建筑物和角色召唤到战场上，瞬间完成配置。建筑物附带商店、医院等辅助功能，占领敌方的建筑物还能获得各种支援型效果。角色还能乘坐战车，玩家可对战车进行各个部位的改装，富有DIY乐趣。玩家可以借助其他魔王的力量，在魔界里制作新版图，并且这次的游戏隐藏地图由众多知名插画家配图。

画面 ■■■□□　系统 ■■■■□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■■■

死亡预告 与你在无尽的黑暗

次の犠牲者をオシラセシマス –君とこの果てることない暗暗を–

推荐度 6

“死亡游戏”是近年文学、影视和游戏中均大为流行的题材，本作也以此做文章。故事中，人们的手机上流传着一条可怕的短信，上面写了一个杀人游戏的法则，该杀人游戏基于现实，将主人公们牵连进去。《死亡预告》的第一卷讲述高中生森崎升与分手一年多的女友青树香菜相会，然而这次相会并非出于双方意愿，而是被怀有恶意的某人绑架到一处。正在整理思绪的同时，两人得知自己被关在某高层建筑的49楼，并且这是一个无法下去的封闭空间。不仅如此，除他们外还有其他人被绑架于此，被迫参加一个以夺取他人生命来给自己延命的游戏。

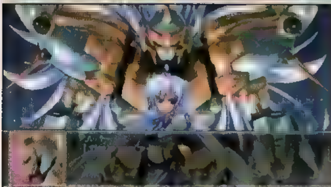
画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

白银的卡露与苍空的女王

白银のカルと苍空の女王

推荐度 6

本作是2010年由工画堂制作的PC版同名作品的移植版，“《苍》系列”的最新作。在被称为“帕西亚特”的超文明毁灭的1万年后，人类文明依靠着超文明的残留技术“E科技”开始发展。然而邪恶组织却企图用E科技支配人类，在世界帝国弗鲁库拉姆的帝都，突然开始发生以海军高官为目标的连续袭击事件。女主角卡露·鲁斯兰是帕西亚特文明保存管理局的特工，现在她开始负责调查这起事件，并设法将恐怖分子排除，然而敌人却已经将魔爪伸向了卡露的身边……游戏的探索部分需要仔细调查周围的疑点，战斗部分要用卡片击败对手，系统也根据移植而做出了改良。



画面 ■■■■□　系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■□□□

剑、魔法与学园物Final 新生是公主

剣と魔法と学园モノ。Final ～新入生はお姫样！～

推荐度 8

本作的故事发生在《剑、魔法与学园物3》的一年后，玩家将扮演学园的新生，和公主一起展开一段神奇的冒险。游戏依旧继承了系列的特色，将清新可爱的日式风格角色和硬派的美式风格迷宫探索融为一体，每个职业在战斗时所发挥的作用也各不相同，玩家需要结合队伍整体的实力进行合理搭配才能顺利过关，众多种族和职业的搭配让游戏有了非常多的选择。本作新增的观察系统和宠物系统，丰富了迷宫探索和战斗的要素。另外，本作可以继承PSP平台前三作的记录，以获得特别的炼金素材、道具和金钱。除此之外还可以通过下载获得稀有道具、强力的装备以及开启新职业等。

画面 ■■■□□　系统 ■■■■□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■■□

零刻 终焉的一秒 携带版

CLOCK ZERO ～终焉の一秒～ Portable

推荐度 6

日版

本作是PS2平台游戏的移植作品，讲述了在私立学校“秋霖学园”求学的主人公和六名问题儿童共同接受教师布置的课题的故事。主人公每天都会做奇怪的梦，在完成课题的过程中奇怪梦境之谜也逐步解开。本作的CG都配合PSP界面做出了调整，并且追加了全新的CG和对话，PSP版专有的“后日谈”能在结局之后对剧情进行补完。游戏里的人物都是小学生，但是在故事中的表现却一点也不幼稚。游戏具有用语解说系统，在对话过程中出现的单词都会有具体说明，方便玩家查阅。另外情报系统详细登载了各个角色的情报，随着游戏的进行情报会逐步更新，有时能带给玩家意外的惊喜。

龙刻

龙刻

推荐度 7

AVG	文字冒险·恋爱	日版
1人	5040日元	

本作是2006年于PS2平台上发售的同名校园恋爱AVG的移植版。以学园为舞台，为了追求能够将人类的愿望转换为力量的“水内之勾玉”，妖怪横行于此地，而主人公一行则要跟这些妖怪战斗。在学园中的生活，也为主人公带来一段段爱情故事。游戏的设定改编自日本民间神话与传闻，并将浓厚传承的“和风”元素恰到好处地融入了现代元素中，形成了独一的原创世界观。其中一名女主角甚至还是龙，应该会给喜欢传承神话的玩家带来一段惊异的恋爱体验。PSP版新追加了16：9的画面，而且可以通过按键在4：3画面中随时进行切换，想要回味PS2版的老玩家也能得偿所望。

海猫鸣泣之时 携带版 1

うみねこのなく顷に Portable 1

推荐度 8

日版

龙骑士07继《寒蝉》后的又一个高峰，游戏改编自PS3的《魔女与推理的轮舞曲》，节选了其中的EP01和EP02。故事讲述了黄金魔女的杀人游戏，以各种匪夷所思的陷阱设问为卖点。初始，右代宫家的子嗣为家庭聚会而聚集到六轩岛，刚上岛之际却遭遇强风，被困在天然的密室里，而这时一封来自魔女的信件出现在众人面前，惨杀案就此拉开序幕。这次的《1》讲述右代宫家一行人刚刚聚首时的情形——在孩子们嬉戏打闹的同时，大人们为了当主的宝藏开始明争暗斗，此时他们听到了黄金魔女贝阿朵莉切的故事。本作针对移植作出了优化调整，并且单手就可完成所有操作，方便阅读。

火影忍者 疾风传 究极冲击

NARUTO –ナルト– 疾风传　ナルティメットインパクト

推荐度 8

动作·动漫	日版
1～2人	5230日元

由CC2开发的《火影忍者》改编游戏，本作一改同公司“《火影》系列”作品的对战形式，加入类似《无双》的动作游戏要素，同屏敌人数最高可达33人，此外还加入如尾兽等大型BOSS战要素。游戏故事完全依照原作，分别以漩涡鸣人和宇智波佐助为主视角，讲述“疾风传”序章到“五影会议”期间的种种故事，游戏可操作角色多达26人。另外本作吸纳同厂商家用机游戏《火影忍者 疾风传 终极忍术风暴》的开发经验，游戏的画面效果与打击感都非常出色，更加入大量的空中攻击动作，让战斗变得更加爽快。游戏的一大魅力在于奥义忍术特写，有着接近家用机系列作品的优异表现。

女神恋歌

神なる君と

推荐度 **5**

Idea Factory | AVG | 文字冒险·恋爱 | 日版

游戏讲述了女主人公神木□关耶某日在神社昏倒，醒来后突然成了神明（或者说“现人神”），并肩负起成为神明的责任，为了满足人们的愿望而创造奇迹。主人公成为神之后在她身边出现了各种各样的神兽、式神甚至幽灵，本作围绕着他们以及主人公的青梅竹马展开了一系列的故事。绘马祈愿系统是本作特有的系统，游戏中主人公想要完成神的修行就需要满足不同的人们写在绘马上的愿望，进行这个迷你游戏就能推动剧情的发展。本作声优阵容豪华，包括樱井孝宏、成田剑、保志总一朗、羽多野涉等大牌声优，游戏人设华丽优美，各个式神的设计也憨态可掬、十分可爱。

画面　音乐　系统　耐玩度

R-15 携带版

R-15ぽーたぶる

推荐度 **6**

日版 | 17岁以上

备注：无

本作是以日本人气轻小说家“伏见ひろゆき”的同名轻小说改编而成的AVG。原作销量达到80万册，更推出漫画版和动画版。流程以“学园生活部分”、“妄想事件部分”以及“原稿执笔部分”三大部分交错推进，玩家在游戏中会扮演年仅15岁的高中生、却以35岁的身分化名出道的天才情色小说家的主人公“芥川丈途”，在光怪陆离的天才学校中，一边与登场的女主角们对话，经历各种脸红心跳的互动事件，一边蓄积“妄想能源”，务求在7天后的截稿日之前将目前正在撰写的小说稿件完成。若完成特定条件，玩家还将有机会体验如丈途撰写一样的妄想结局事件。

画面　音乐　系统　耐玩度

花与少女的祝福 春风的礼物 携带版

花と乙女に祝福を ～春风の贈り物～ portable

推荐度 **5**

Alchemist | 日版

移植自PC平台的同名作（PC版更于2011年2月推出中文版）。故事讲述主人公月丘彰为了病弱的妹妹，乔装打扮成自己妹妹的样子，在妹妹完全康复之前必须以这样的装扮在妹妹就读的女子学校上课。尽管主人公一心只想低调地度过这段日子，平时留意周围目光之余，也时刻模仿自己妹妹的日常举动，但他还是遭到了身为学生会会长、才貌兼备超级大小姐宝生圣佳的过分关注，被推荐为下一任学生会会长，也正因为如此，月丘彰渐渐成为了全校关注的人物，并以此为契机引发一连串的趣事。和PS2版一样，游戏根据玩家选项，分成“学生会路线”以及“园艺社路线”两个分支展开。

画面　音乐　系统　耐玩度

萝球部

ロウきゅーぶ!

推荐度 **6**

本作是以小学少女与篮球为主题的AVG。主要内容是玩家担任慧心学园初等部女子迷你篮球部的教练，在游戏期间约两个月内，重复进行练习指导和练习比赛来提升少女们的能力，最终赢得夏末的运动大会。游戏分为对话部分、练习部分与比赛部分，对话部分中玩家要重视与队员们的交流，这样可以提升亲密值；练习部分中通过完成练习，可以提升运动值；当亲密值与运动值得到升级时，就会出现新的练习项目；而比赛部分不仅仅是坐着观看，玩家要为队员做出正确的行动指令，在投篮时偶尔还会发生迷你游戏。游戏对应全程语音，画面风格与动画版有很大差距，但却是正宗的原作画面。

画面　音乐　系统　耐玩度

仙境传说 光与暗的皇女

ラグナロク～光と暗の皇女～

推荐度 7

战略角色扮演 | 日版

本作是以著名网络游戏《仙境传说Online》为基础改编的作品，有别于网游版的MMORPG，本作采用回合制的S·RPG形式。游戏故事以格兰兹利塔半岛为全新舞台，讲述布兰夏尔特皇国、奥拉联邦以及特雷涅义勇团三个势力之间的战争。玩家在游戏中扮演新晋冒险者里德，投身于这个格兰兹利塔半岛的战乱之中。丰富的职业与卡片系统设定是原作的一大特色，在本作中这些要素也都一一重现。游戏存在多个路线，根据故事的发展和玩家的选择，剧情会出现不同走向。本作还引入了网游版的“公会系统”，公会成员和主人公一样，都是可以由自己亲自设计的公会成员角色。

项目	评价	项目	评价
画面	●●●○○	系统	●●●●○
音乐	●●●●○	耐玩度	●●●○○

战律之云

战律のストラタス

推荐度 7

1人 | 5980日元 | 15岁以上

本作是由河野一二三担任游戏导演的原创作品。游戏讲述的是外星人侵略的故事，整体风格与《EVA》类似，玩家甚至可操作巨大人型兵器作战，精美的插入动画和名声优的精彩演绎都无可挑剔。游戏分为推进剧情的AVG部分以及完成任务的ACT部分，AVG部分需要对话发展剧情的人都在小地图上以绿点标明，基本不会出现卡关的现象；ACT部分则分为防卫模式和歼灭模式两大类，在防卫模式里，玩家要操作3人小队拯救街道的居民，可操作角色共有11人，每名角色都拥有个性攻击动作，敌人的攻击方式也很多样化；歼灭模式则需要玩家操作巨大人型兵器和巨大的外星生物进行战斗。

项目	评价	项目	评价
画面	●●●○○	系统	●●●○○
音乐	●●●●●	耐玩度	●●●○○

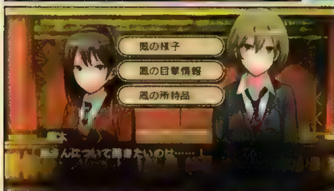
侦探部 废部、绘画与炸弹

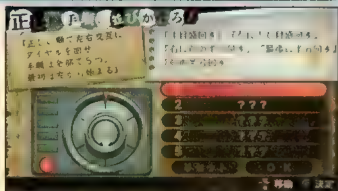
たんていぶ THE DETECTIVE CLUB –废部と绘画と爆弹と–

推荐度 6

文字冒险 推理&恋爱 | 54日元

本作为“《侦探部》系列”第3卷。不幸体质的主人公小牧锐太与侦探外表的少女冰口真矢、嗅觉灵敏的少女铃本虎，以及擅长机械的少女多村井夏一起创办的侦探部虽然一帆风顺地进展着活动，然而在一天突然接到了绚烂会会长小金㭼紫苑的废部通告，侦探部要一起同心协力度过这个难关。在第1卷中登场的怪盗堕落彗星也有了新的行动，侦探部这次也要阻止他的恶行。游戏的剧本渐入佳境，比起前两卷来有了明显的进步，应该是由于故事进入了起承转结的“转”之部分。虽然游戏的容量还是一如既往不太能让玩家满意，不过玩到这里的玩家应该都会非常期待最终卷了吧。





项目	评价	项目	评价
画面	●●●●○	系统	●●○○○
音乐	●●●●○	耐玩度	●○○○○

最终幻想 零式

FINAL FANTASY 零式

推荐度 10

RPG | 日版

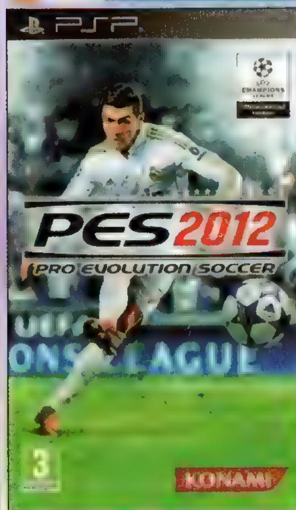
本作虽然是一款有别于系列正统作品的A·RPG，但其品质与耐玩度却不在正统作品之下。白虎之米利特斯皇国因为能源危机而对朱雀之国发起了战争，玩家要操控朱雀救世主候补生0组的成员们来帮助国家度过危机。本作非常强调动作性，可操作的14名成员各自身怀绝艺，用起来的感觉大相径庭。游戏以完成主线任务为主要推进方式，再配合大量的支线委托任务，耐玩度极高。而且在联机模式下还可以乱入其他玩家的战役，帮助别人一起作战。游戏的画面毫无疑问是PSP机能最高水准，音乐方面的表现出神入化，任何一首BGM拿出来都是神曲品质，系统深度和耐玩度均高到令人发指。

项目	评价	项目	评价
画面	●●●●●	系统	●●●●●
音乐	●●●●●	耐玩度	●●●●●

职业进化足球2012

Pro Evolution Soccer 2012

推荐度 **8**



《职业进化足球》其实就是大名鼎鼎的“《胜利十一人》系列”在欧美地区的名称，从PSP诞生起，这个系列便在掌机平台上扎根并不断推陈出新，到最新的本作也是如此。在前作实现了玩家一直急切需求的“精彩回放”和“实况解说”这两大要素之后，本作再接再厉，将“精彩回放”进一步优化，之前需要长时间读取才能实现的回放在本作中变成了瞬间载入。模式方面虽然没有新增内容，但实名授权的联赛方面多出了如日中天的西甲联赛，皇马和巴萨两大豪门俱乐部的实名回归绝对令球迷玩家心满意足。和家用机版一样，本作的难度大幅提升，这一点还需要新玩家多多适应。

画面 音乐 系统 耐玩度

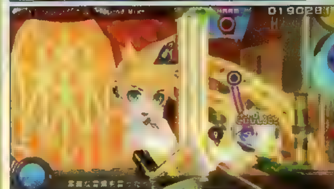
初音未来 女歌手计划 扩张版

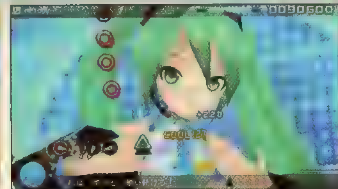
初音ミク-Project Diva-extend

推荐度 **9**

12岁以上

虚拟电子歌姬再度登陆PSP平台，游戏在玩法上和前作基本相同，仅需要根据掉落的符号按对应按键就可以完成连击。本作在一些小细节上发生了改变，例如选曲菜单可以直接选择使用默认角色进行游戏等等，难度比前作略有上升。全新的服饰、道具、房间主题、称号等丰富的收集要素让人会不由自主地玩下去。收录曲方面即收录了前作中的经典歌曲，也添加了许多全新的V家歌曲，都十分好听。PV编辑模式依旧专业，适合动手能力高的玩家编制出丰富多彩的PV。房间模式能够观看各个角色在自己房间内的有趣互动，并赠送礼物给他们，还可以自由布置角色房间。





画面 音乐 系统 耐玩度

跨过我的尸体

俺の屍を越えてゆけ

推荐度 **9**

PS时代的同名作品以全新的水墨风格重制，主角一族由于受到朱点童子“短命”和“绝种”的诅咒，无法生育且寿命不会超过两年。在仙界众神的帮助下，族人得以通过“交神”来留下子嗣，玩家则要率领着这群身负诅咒的族人，经过世代交替的漫长战斗，最终击败妖怪的首领——朱点童子。游戏的独特设定比较考验大局观，玩家需着眼于家族的长远发展，不断优化族人的基因来增强子代的实力。8种职业在攻击方式和奥义上各有特色，各种战术搭配纷繁多样。而重制版还引入了神明成长、合力奥义、天气影响、刀剑锻造等全新要素，通关后更有“里京都”模式和隐藏BOSS等待玩家挑战。

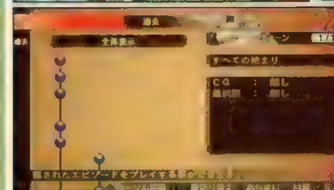
画面 音乐 系统 耐玩度

安琪莉可 魔恋之六骑士

アンジェリーク 魔恋の六騎士

推荐度 **7**

原Koei旗下著名的女性向恋爱游戏“《安琪莉可》系列”的最新作，不过本作交由Idea Factory开发。剧情讲述了主人公被卷入谜之诱拐事件，后来为了寻找被诱拐弟弟而踏上旅程，被迫加入佣兵团并一点点解开自己的身世之谜。游戏以小说《天空镇魂歌骑士团》为蓝本，添加原创人物和情节，系统方面有方便玩家查看分支以及选项的树形图，各个隐藏剧本一目了然。游戏中的选项会随着故事的进行而增减，选项对角色好感度的影响会以光影效果表现出来，满足某些条件后能开启隐藏剧情，部分隐藏剧情中会以他人视角看整个事件。游戏整体仿佛一本有声读物将故事娓娓道来。



画面 音乐 系统 耐玩度

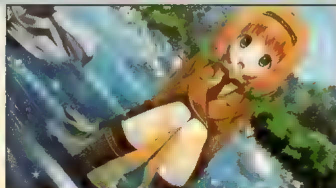
鹅妈妈童谣的秘密之馆 蓝色标签

マザ-グ-スの秘密の馆～BLUE LABEL～

推荐度 5

日版

本作可谓是《鹅妈妈的秘密之馆》的男生版，和前作不同，这一次误入书中世界的主人公是位男性，而前作中住在鹅妈妈公馆中的男性角色们也都被各色漂亮美少女取代。不过游戏的主体没有变化，想要推动故事的前进就要拼命答题。游戏依然秉承前作恋爱和朗读结合的风格，完整收录英国童话《鹅妈妈童谣》的全部内容，双语音朗读得到保留，既可以听到原汁原味的英语朗读，也能听到日文翻译过后的朗读。内置的解说系统对童谣的内容进行了细致的讲解，在答题过程中可以自由聆听解说，搜索系统也能让人在众多童谣中第一时间找到自己想要听的内容。



画面	●●○○○	系统	●●●○○
音乐	●●●○○	耐玩度	●●○○○

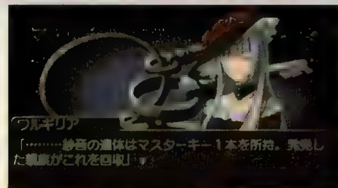
海猫鸣泣之时 携带版 2

うみねこのなく顷に Portable 2

推荐度 8

Alchemist | AVG | 文字冒险 | 日版

连续杀人幻想视觉小说的续作，故事承接在《1》后，为原版的EP03和EP04，讲述右代宫家的女佣纱音喜欢上大少爷让治，却因双方的地位差距而苦恼，另一位佣人嘉音则无限憧憬获得自由。魔女贝阿朵莉切蛊惑他们去勇敢地做自己喜欢的事。纱音在魔女的说服下遵照吩咐获得了力量，实现了自己的愿望，但嘉音却觉察出魔女并非善茬，拒绝了魔女。他们的选择对右代宫一家产生了深远影响，并继续衍生出一连串的悲剧。游戏基本再现了PS3的画面表现和音响演出，仅魔女贝阿朵莉切的立绘就有500种以上，各角色的台词和表现均很丰富，且全程语音。BGM则完全套用原作，包含15组作曲家的110首曲目。



画面	●●●○○	系统	●●●○○
音乐	●●●●○	耐玩度	●●●●○

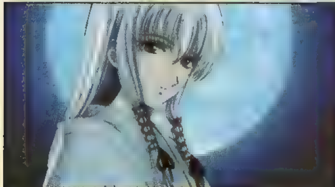
久远之绊 再临诏 携带版

久远の绊 再临诏 –Portable–

推荐度 6

日版

本作是1998年在DC和PS2平台上推出的同名游戏的移植作。故事以日本的平安、元禄、幕末、现代四个时代为背景，以轮回转生为题材展开的恋爱故事。男女主人公所编织的“悲恋”成为了本作的核心内容，根据玩家在各时代的选择，其引导的结果会对下一个时代的展开造成影响，并最终决定主人公能否和女主角结成超越时代的恋爱。本作中作为主人公的恋爱对象为3人，除真结局外还提供了多个结局让玩家进行体验。除常规的AVG部分，游戏过程中亦加入了迷你游戏要素，包括指令选择的“剑术战斗”、以及动作游戏“法术战斗”两种，让故事发展的演出更具紧张感。



画面	●●●○○	系统	●●○○○
音乐	●●●○○	耐玩度	●●●○○

白与黑 携带版

ヴァイスシュバルツ ポータブル

推荐度 7

日版

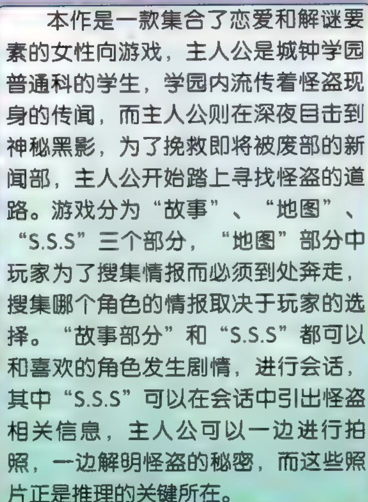
本作是一款在日本比较流行的ACG元素集换式卡牌对战游戏的PSP移植版。游戏分为白版与黑版两个版本，初始卡组在白版中能选择《魔法少女奈叶》、《凉宫》、《魔法禁书目录》、《科学超电磁炮》与《Angel Beats! 》，黑版中能选择《偶像大师》、《Fate》、《侦探歌剧少女福尔摩斯》以及《超时空要塞 边境》。游戏的对战节奏非常舒适，庞大的卡牌量使得耐玩度极高，规则也简单易懂容易上手，非常适合对ACG有爱的玩家。游戏内容为学园故事，玩家要在体验剧情的同时强化自己的牌组，以便迎来最后的美好结局。组好的牌组自然也可以跟其他玩家进行对战。

画面	●●●○○	系统	●●●●○
音乐	●●●●○	耐玩度	●●●○○

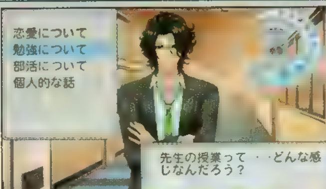
快盗狂热

スト☆マニ～Strobe☆Mania～

推荐度 **7**



本作是一款集合了恋爱和解谜要素的女性向游戏，主人公是城钟学园普通科的学生，学园内流传着怪盗现身的传闻，而主人公则在深夜目击到神秘黑影，为了挽救即将被废部的新闻部，主人公开始踏上寻找怪盗的道路。游戏分为"故事"、"地图"、"S.S.S"三个部分，"地图"部分中玩家为了搜集情报而必须到处奔走，搜集哪个角色的情报取决于玩家的选择。"故事部分"和"S.S.S"都可以和喜欢的角色发生剧情，进行会话，其中"S.S.S"可以在会话中引出怪盗相关信息，主人公可以一边进行拍照，一边解明怪盗的秘密，而这些照片正是推理的关键所在。

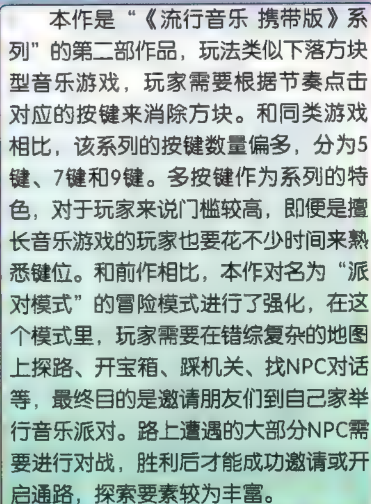


画面 音乐 系统 耐玩度

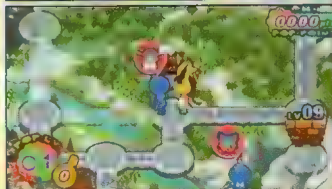
流行音乐 携带版2

ポップンミュージック ポータブル2

推荐度 **7**



本作是"《流行音乐 携带版》系列"的第二部作品，玩法类似下落方块型音乐游戏，玩家需要根据节奏点击对应的按键来消除方块。和同类游戏相比，该系列的按键数量偏多，分为5键、7键和9键。多按键作为系列的特色，对于玩家来说门槛较高，即便是擅长音乐游戏的玩家也要花不少时间来熟悉键位。和前作相比，本作对名为"派对模式"的冒险模式进行了强化，在这个模式里，玩家需要在错综复杂的地图上探路、开宝箱、踩机关、找NPC对话等，最终目的是邀请朋友们到自己家举行音乐派对。路上遭遇的大部分NPC需要进行对战，胜利后才能成功邀请或开启通路，探索要素较为丰富。

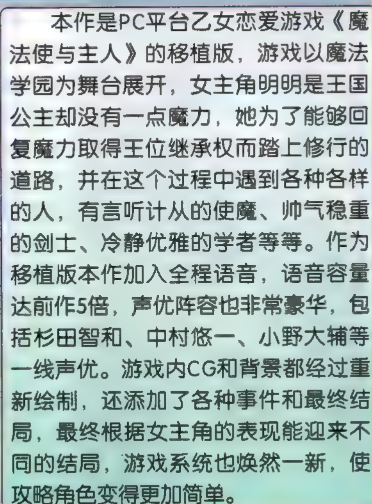


画面 音乐 系统 耐玩度

魔法使与主人 新天地

魔法使いとご主人様～New Ground～

推荐度 **6**



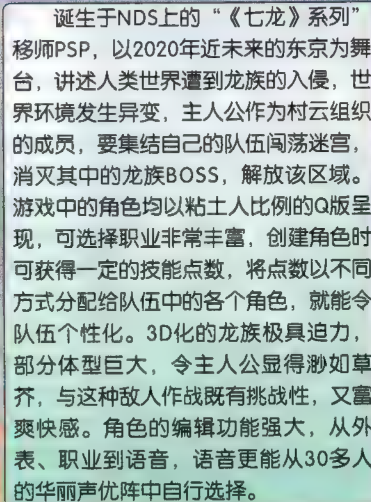
本作是PC平台乙女恋爱游戏《魔法使与主人》的移植版，游戏以魔法学园为舞台展开，女主角明明是王国公主却没有一点魔力，她为了能够回复魔力取得王位继承权而踏上修行的道路，并在这个过程中遇到各种各样的人，有言听计从的使魔、帅气稳重的剑士、冷静优雅的学者等等。作为移植版本作加入全程语音，语音容量达前作5倍，声优阵容也非常豪华，包括杉田智和、中村悠一、小野大辅等一线声优。游戏内CG和背景都经过重新绘制，还添加了各种事件和最终结局，最终根据女主角的表现能迎来不同的结局，游戏系统也焕然一新，使攻略角色变得更加简单。

画面 音乐 系统 耐玩度

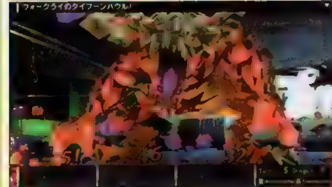
七龙战记2020

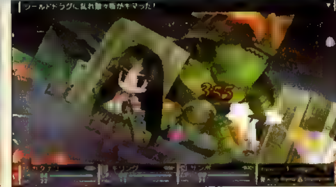
セブンスドラゴン2020

推荐度 **8**



诞生于NDS上的"《七龙》系列"移师PSP，以2020年近未来的东京为舞台，讲述人类世界遭到龙族的入侵，世界环境发生异变，主人公作为村云组织的成员，要集结自己的队伍闯荡迷宫，消灭其中的龙族BOSS，解放该区域。游戏中的角色均以粘土人比例的Q版呈现，可选择职业非常丰富，创建角色时可获得一定的技能点数，将点数以不同方式分配给队伍中的各个角色，就能令队伍个性化。3D化的龙族极具迫力，部分体型巨大，令主人公显得渺如草芥，与这种敌人作战既有挑战性，又富爽快感。角色的编辑功能强大，从外表、职业到语音，语音更能从30多人的华丽声优阵中自行选择。





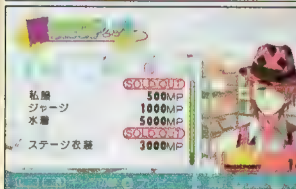
画面 音乐 系统 耐玩度

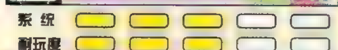
歌唱王子 音乐

うたの☆プリンスさまっ MUSIC

推荐度 6

本作是将《歌唱王子》正篇中的一个音乐类迷你游戏独立出来后制作的音乐类游戏。游戏内收录了几个男主角声优亲自演唱的众多歌曲，歌曲均为角色主题歌或合唱。完成同一个角色相关歌曲三个难度后就可以引发一段剧情，能够看到女主角和男主角的感情路程，该角色全部剧情触发后就能得到和该角色相关结局。完成不同角色的歌曲，可以得到新的歌曲和相关合唱歌曲。节奏模式下得到的点数可以用于购买服装道具，众多五花八门的道具可以用来装饰角色，增加了收集乐趣。游戏整体难度偏难，按键提示小而紧凑，任何多余的输入都会被扣分。



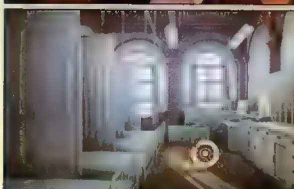


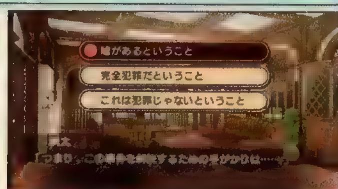
侦探部 失踪、反击与大团圆

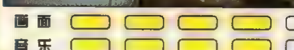
たんていぶ THE DETECTIVE CLUB —失踪と反击と大团圆—

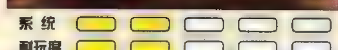
推荐度 6

“《侦探部》系列”第4卷，系列的完结之作，故事进入最高潮，乐趣性也是至今为止最高的一作。由一场误会而结成的侦探部，经历了数次事件，逼近隐藏在学园的真相核心，然而此时侦探部的三名女孩子竟然都被人绑架了！为了救助侦探部的危机，曾是对手的怪盗堕落彗星也来帮忙，却陷入地下室中的爆炸而生死不明。为了调查爆炸的真相，绚烂会也与侦探部联手出击，等待着他们的会是怎样的敌人与结局？新角色“辉煌流星”与“不幸卫星”也令人在意！游戏进行方式与前3卷相同，用你的手来揭开事件的真相，为锐太他们快乐的侦探生活画下一个完美的句号吧！





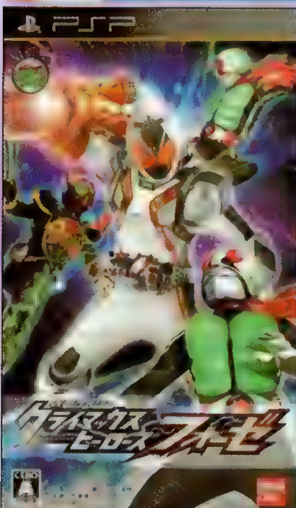




假面骑士 巅峰英雄 Forze

假面ライダ— クライマックスヒ—ロ—ズ フォ—ゼ

推荐度 7



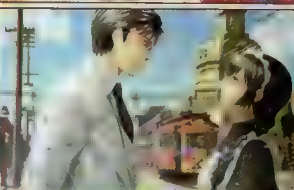
本作是与日本著名特摄系列“假面骑士”作品《假面骑士Forze》同期推出的改编游戏。和前几作《巅峰英雄》一样，游戏中收录大量的假面骑士作品角色，让玩家使用自己喜欢的英雄，展开一场又一场的梦幻对决。本作中不仅收录如假面骑士Forze等平成时代的假面骑士，还有昭和时代的假面骑士们，如1号&2号、V3、亚马逊、BLACK、影月、RX等。另外本作还加入了全新的“2V2”双人对战模式，在该模式中，玩家需选择两名骑士结成一组进行挑战，通过骑士之间的互换搭配可以使出各种协力攻击，而根据特定的组合还能使出强力的双人必杀技。

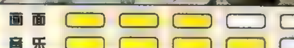
繁盛家族 电影马赛克

华ヤカ哉、我ガ一族 キネマモザイク

推荐度 8

本作为《繁盛家族》的续作，前作中主人公作为新被聘用的女仆，卷入到豪门财产、权力纷争中。而本作时间设定的是前作1年后，主人公已经成长成合格的女仆，又有一名新人参与到遗产的争夺中，主人公因此面临更多事件的挑战……游戏中可以从三种模式中选择一种进行，包括第二年模式、情报屋模式和后日谈模式，在前两个模式中可以接受各个兄弟的委托，完成委托时需要进行一些小游戏，顺利完成后可以获得豪华奖品，而这些奖品都可以作为装饰摆放在主人公的房间。本作可以继承前作的装饰品，同时随着时间的推移房间设计等细微的地方也都会有所变化。



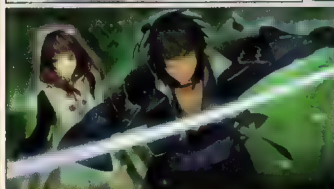


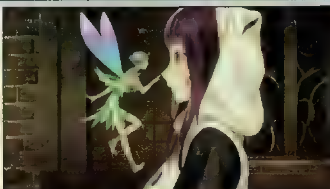
超越未来 固定时箭

BEYOND THE FUTURE — FIX THE TIME ARROWS —

推荐度 6

“以爱拯救世界”是本作的主题，这是5pb.联合Rejet打造的乙女向游戏，拥有漂亮的人设和动听的音乐，且包含RPG要素。故事的舞台是名为亚奈尔海德的剑与魔法的大陆，玩家要扮演主人公莉莉丝与同伴周游世界地图，通过打倒敌人来提升双方的感情，培养出足以拯救崩坏的世界的伟大爱情。游戏的基本系统是小说形式的选项AVG，故事存在多重分支和结局，玩家的选择会关系到全员的生命安全和世界的命运。流程中的战斗均以文字形式表示，不涉及具体的指令选择操作。众多男性角色的声优阵容异常豪华，可攻略对象从人类到狼人不等，小精灵也会提供各种帮助。





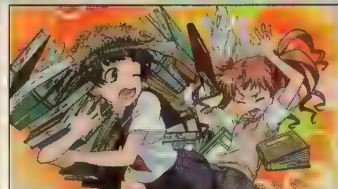
画面 音乐 系统 耐玩度

科学超电磁炮

とある科学の超电磁炮

推荐度 7

在动漫领域拥有极高人气的《科学超电磁炮》终于在PSP上登场。游戏中玩家将扮演学园都市排名第三位的LV5超能力者御坂美琴，与同伴们一起解决发生在学园都市里的各种怪异事件。画面清新是本作给人的第一印象，干净且毫不繁琐的界面非常舒适。游戏中的氛围极大地还原了原作的风格，全程语音足以令原作FANS感动。游戏的主要耐玩要素是事件收集，通过推理时选择的方向不同，就能触发不同的事件。会话部分交代当前章节的剧情，并且获得推理所需要的关键词。特殊推理部分要搜查、推理出事件的解决方案甚至是真相。动作部分要利用QTE将剧情进展下去。



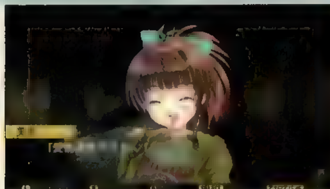
画面 音乐 系统 耐玩度

死亡预告 超越死与绝望

次の犠牲者をオシラセシマス —死と絶望を乗り越えて—

推荐度 6

“《死亡预告》三部曲”的第二卷，这次主人公切换为女大学生浅川枫和仰慕她的世木美纪，两人在一片废墟般的场所中苏醒，并且失去了如何来到此处的记忆。在探索过程中，她们见到和自己一样被绑架的人们，全员共有14名，而突如其来的短信更宣告他们将全部参加到杀人游戏之中。杀人游戏规则相当复杂，但玩家只需品读剧情即可，遇到选项后选择正确可推进剧情，选择错误则会进入Bad End。自由行动时，玩家要从各登场角色处搜集关键词作为情报，搜集情报的多少会影响剧情的推进乃至结局分歧。本作以及之后的第三卷在时间线上并不接在第一卷后，而是不同视点的平行故事。



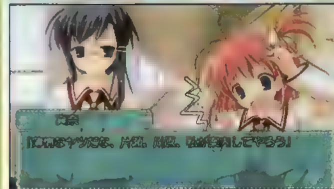
画面 音乐 系统 耐玩度

小猫咪 青春回忆

こんねこ ~Keep a memory green~

推荐度 6

本作是2005年于PS2平台发售的同名作品的复刻版。主人公片濑宥羽自小父母双亡，被表姐川原瑞叶收养，从小就跟表妹川原访花住在一起，如今是一名除了家事万能以外其他方面都很普通的大学生。故事从已经阔别两年的访花出院为开端，之后主人公接连遇到了从美国归来、自称青梅竹马的大小姐南野七海，随身携带玩具锤子的放送部元气少女悠木菜子，中学以来的孽缘以及冷酷的班长樱井真奈等人，将欢乐吵闹的崭新生活以及各种爆笑的恋爱故事呈现给玩家。游戏的画风清新、人设可爱，保持了当年的轻松、搞笑的校园恋爱风格，带玩家体验原汁原味的原作魅力。



画面 音乐 系统 耐玩度

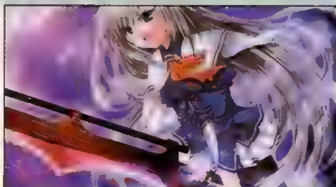
魂响 送灵之诗

魂响 ～御灵送りの诗～

推荐度 7

AVG | 文字冒险 | 日版

本作是PS2版同名游戏的移植版。以现代的日本为舞台，描述了一群能够驱除怨灵妖魔的灵能力者的故事。主人公秋月东马出生在“能够使用各种特殊道具引发魔法”的灵能力者“灵狩人”的家族中，某日接到有关于“鬼”的除灵委托，于是与义妹秋月霞和亲妹妹秋月那美一起前去除灵。但是这次的对手过于强大，东马与霞都负伤，那美为了守护亲人决定独自挑战鬼。为了守护那美，霞打出了逆转的一击，却反而限制住了那美的行动，而鬼之剑此刻贯穿了那美的胸膛……游戏的剧情在终盘会变得非常热血与感动，音乐的品质也是相当出色。



画面 音乐 系统 耐玩度

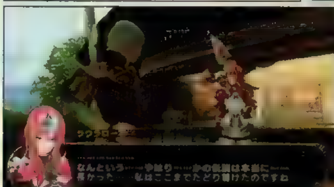
默示之王

ロ－ド オブ アポカリプス

推荐度 8

ACT | 1~4人 | 动作·狩猎 | 日版

本作是2010年发售的《核石之王》的续作，游戏以世界大崩坏之后融合的“七界”为舞台，讲述主角等人围绕拥有强大力量的“核石”展开战斗的故事。本作的玩法类似“《怪物猎人》系列”，玩家在划分为一个个区域的地图中冒险，打倒怪物并收集素材，而在一些任务的最后，还有被称为守护尊者的BOSS，打败它除了可以促使任务成功外，同时也能获得丰富的报酬。和《MH》一样，本作角色所能使用动作也是取决于武器的，武器共分为七种，除了前作的武器外，还新增加了剑刃和双斧两种武器，不同的武器在性能、使用方法上都各有特点，在队伍中所担任的位置也有所不同。



画面 音乐 系统 耐玩度

边境之门

フロンティア ゲ－ト

推荐度 7

Konami | RPG | 角色扮演 | 日版

作为tri-Ace开发的一款原创作品，本作一改传统RPG的框架，采用任务指引的方式，大大增加了游戏的自由度，带有AP系统的回合制战斗更是凸显了厂商一贯的风格。每个同伴都有着非常强大的声优助阵，同时不同的角色还都拥有自己独一无二的剧情线，部分角色之间的剧情还会互相串联。游戏有着浓郁的《怪物猎人》风格，但在战斗系统部分做出了自己的特点，不同的招式带有不同的附加效果，如何将其组合起来发挥出最大的优势，值得玩家研究。武器和装备种类繁多，收集要素也非常丰富，后期打材料会消耗掉玩家大量的时间。BOSS战虽然场次不多，但都比较有迫力。

画面 音乐 系统 耐玩度

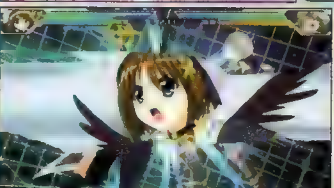
魔法少女奈叶A's 携带版 命运齿轮

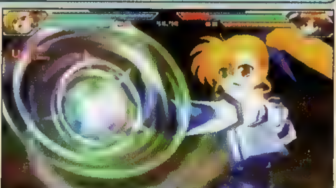
魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE –THE GEARS OF DESTINY–

推荐度 7

ACT | 日版

本作是对战型ACT“《魔法少女奈叶A’s 携带版》系列”的最新作，比起前作有更多系列角色参战。主人公角色“时间操纵者”奇丽耶·弗隆里安与“命运的守护者”艾米缇耶·弗隆里安以未来人的身分登场，参与到系列角色的战斗中来。故事模式方面也经过充实，由原作者亲自执笔编写的原创故事份量远远超过前作。而本作的故事走向并非像前作般每个角色有自己独有的故事，而是在一个固定的故事流程中，从各个角色的观点来审视这次事件。而最大的特征则是在特定的场面，特定的角色会出现命运的决断“DESTINY SELECT”。根据这次战斗的胜负，故事的走向还会发生变化。





画面 音乐 系统 耐玩度

三极姬 三国乱世·霸天之令旗

三极姬～三国乱世·霸天の采配～

推荐度 7

日版

PC版同名游戏的移植作，以美少女化的三国时代英雄豪杰为卖点，是一款包含了恋爱要素的战略游戏。玩家可任选一位君主，在群雄并起的时代奋力拼杀，以统一天下为最终目标。平时需要通过治水、开垦、商业等内政指令来发展城池，准备充分后即可率队出征。战斗时有枪兵、连弩兵等8个不同的兵种，以前卫、后卫布阵可形成多种多样的战术。武将拥有各自专属的技能，战场上还会发生激动人心的单挑。除了SLG部分外，游戏中还穿插了大量的事件，如同AVG一般，玩家可通过事件收集CG、与美少女武将增进好感，好感度最高时通关即能看到角色的专属结局。

画面　音乐　系统　耐玩度

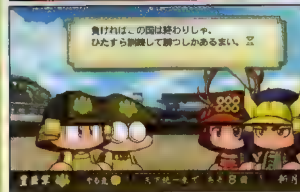
实况力量职业棒球2011 决定版

实况パワフルプロ野球2011 决定版

推荐度 8

日版

本作是《实况力量职业棒球2011》的加强版，这次玩家回到了战国时代，和日本历史上有名的战国武将一起打棒球。进行战国时代篇的一个重要条件是满月，当满月时就可以和别的军势进行比赛，并且在“十三夜月”（日本的赏月日，每月的13号）还能施行计略。计略分为探索、茶会和武将三种，其中探索用来发现各种各样的东西，这里不只是道具，还能找到如武将、剑豪和忍者等人物，将他们招入队伍，以扩大队伍的实力；茶会则可以提高队伍士气，在比赛前必不可少；武将则是由同伴里的武将、剑豪和忍者来实施的计略，根据计略实施者不同效果也多种多样。



画面　音乐　系统　耐玩度

思念的碎片 伴于君侧

想いのかけら –Close to–

推荐度 7

	1人	5040日元	日版 全年龄

本作是于2003年在PS2上发售的同名游戏的移植作。主人公穗村元树为了保护恋人柏木游那而受了重伤。在医院醒来的他发现自己的灵体脱离了身躯，没有人看得到他。如果在数日内灵体不能回到身躯，那么自己将彻底死去。灵体回到身躯的条件是“心爱的人为他进行虔诚的祈祷”，然而游那却因为事故的冲击导致丧失了有关元树的所有记忆……游戏的最大目的是在限定时间内，收集思念的碎片，让游那回忆起元树的存在，但是身为灵体的元树只能在进入游那的房间时，用念力干涉房间内的物件来引起游那的注意。关键的物件将会成为游那记忆复苏的突破口。

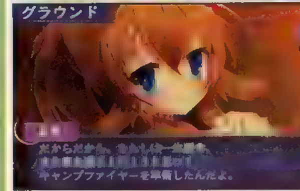
画面　音乐　系统　耐玩度

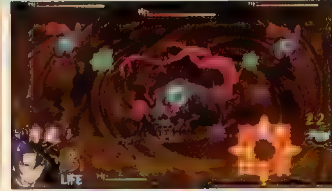
曾几何时的天魔黑兔 携带版

いつか天魔の黑ウサギ ポ–タブル

推荐度 6

本作是去年的同名动画的改编作品，游戏中，玩家要以不在15分钟内被杀死7次就不会死掉的主人公“铁大兔”为视点，体验在宫阪高中学生会里进行活动的一年间的故事。玩家除了可以体验到一般文字AVG的交流部分，随着游戏时间的变化，玩家还可以体验到文化祭、体育祭等活动，并且还有与魔物进行战斗的环节。战斗类似于《VR战警》这类射击游戏，铁大兔的生命有时间限制，需要玩家在限定时间内将瞄准镜移动到敌人的位置并进行攻击来打倒敌人。原作中出现的同伴在游戏中都会悉数登场，随着玩家行动的变化，剧情以及活动内容也会发生变化，要收集全部内容得花上50个小时以上。





画面　音乐　系统　耐玩度

超级机器人大战OG外传 魔装机神Ⅱ 邪神启示录

スーパーロボット大战OGサーガ魔装机神Ⅱ REVELATION OF EVIL GOD

推荐度 8

《魔装机神》时隔16年的完全新作，游戏的剧情延续自前作，主人公仍是《机战》玩家所熟悉的安藤正树。这次游戏以整个拉·基亚斯世界为舞台，正树作为国际组织的一员投身到了新的战斗中。和《机战》相比，《魔装机神》更接近于传统的S·RPG，不仅有属性相克，还有方向和高低差概念。进化点方面，借助PSP的机能，这次游戏终于也像《机战》一样收录了角色战斗语音，并且画面效果也大幅提升。系统上把特殊技能从天生改成了后天习得，可以像《机战》的强化芯片那样由玩家自己给机师装上，不过装特殊技能时需要占用到机师的技能空格，得根据机师的特长有所取舍。

画面 音乐 系统 耐玩度

官能昔话 携带版

官能昔话 ポータブル

推荐度 7

《官能昔话》最初是一款十分著名的朗读广播剧，以独特的立体声朗读而出名，吸引了一批忠实的粉丝。PSP版完全忠实于原作，原作中的故事都完整收录，并追加了全新的故事和角色。游戏由若干著名的故事、传说组成，包括《一寸法师》、《竹取公主》、《蓝胡子》等等，玩家将化身为故事的主人公参与到故事中去。玩家的选择会改变故事的走向和结局，并能开启隐藏剧情。游戏中同样使用了3D音效，让人感觉角色仿佛在耳边说话，十分逼真。全新绘制的CG和多种类结局，和广播剧比起来使人更有代入感，全新的剧本和角色也十分出色。

画面 音乐 系统 耐玩度

英雄幻想曲

ヒーローズファンタジア

推荐度 7

本作是一款融合了《舞-Hime》、《青蛙军曹》、《秀逗魔导士》等诸多新老动画角色的原创RPG。游戏采用了比较流行的穿越剧情，故事部分则以比较新颖的漫画式风格给人耳目一新的感觉。游戏的迷宫部分由一个个小区域构成，每个区域的面积不大，让探索部分变得比较简便。战斗部分是游戏的看点之一，每个角色都有独特的攻击招式和必杀技，其中不少必杀技还附带还原原作动画的火爆特写画面，非常热血。除此之外，游戏还收录了全部参战动画以及原创角色的详细资料，玩家可以通过这些资料来深入感受原作的魅力。游戏整体难度不高，流程适中，剧情优良，非常适合动漫爱好者。

画面 音乐 系统 耐玩度

机动战士高达 木马的轨迹

机动战士ガンダム 木马の轨迹

推荐度 7

本作是《高达》题材游戏里相当少见的即时战略类型，而且玩家扮演的也不是原作中的主角，而是化身为联邦军战舰白色木马的舰长布莱德，以指挥官的视角体验整个一年战争。游戏由战场模式和局地战模式两个部分构成，前者和一般的RTS一样，玩家在大地图上排兵点将，通过各种指令控制自己的单位，作战单位只要碰到敌人就会自动战斗，玩家则根据战况做下一步的指示。当双方的作战单位邻近时，就会出现蓝色的圈，点击蓝圈出现的指令则能进入局地战模式，局地战模式模式类似单位之间的单打独斗，在这里可以对单位下达更加详细的指示，只要指挥得当，就能短时间击破敌机。

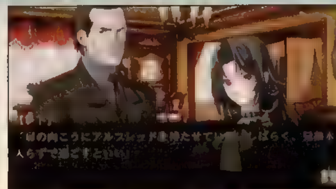
画面 音乐 系统 耐玩度

枪弹管家 子弹的彼方

Bullet Butlers –铳弹の彼方–

推荐度 6

本作的世界观异常独特，融合了魔法与科技。主人公利库是服侍八个勇者之一的龙族后人的管家，身为半妖精的他手持一把魔枪，这把名为“黑祸口笛”的魔枪拥有自己的意识，甚至还能说话。女主角塞露玛因为某个事件失去了变身成龙的能力，她也因此产生了厌世的情绪，不过在利库的细心照料下，生活也还算平稳。然而当塞露玛的义父兰多在评议会上遭到暗杀后，两人也被卷入了阴谋的漩涡……不同种族、个性鲜明的角色是剧情的看点，相比PC版，PSP版还加入了原创剧本。游戏像是一本有声读物，将整个故事娓娓道来，搭配精美的CG带给玩家们不一样的体验。



画面　音乐　系统　耐玩度

礼物 棱镜

Gift –prism–

推荐度 5

《礼物》原是于2005年推出在PC平台的人气恋爱AVG，游戏还曾推出改编动画《礼物 永不消逝的彩虹》。本作故事讲述在海边小镇“楢崎町”上有着两个不可思议的现象：一个是高挂在天空从未消失的彩虹，而另一个是每人都可以使用一次名为“Gift（礼物）”的魔法——赠送一个礼物给其他人。玩家将扮演就读在志摩野学园中的主人公“天海春彦”，与分离已久的妹妹、总是在一起的青梅竹马、威风飒爽的学妹、温柔和善的大小姐、神秘的女仆、处事认真的学生会长、可远观而不可亵玩焉的前辈、有着不可思议行为的图书馆管理员等异性，展开一连串的相遇。

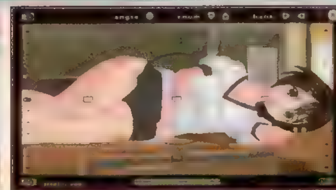
画面　音乐　系统　耐玩度

写真女友

フォトカノ

推荐度 7

以“拍摄”为主题模拟恋爱游戏。玩家扮演的是光河学园的高中2年级学生，在暑假结束之际，因机缘巧合之下从父亲手上获得一台单反相机，从此主人公对摄影产生极大兴趣，并在学校进行摄影。游戏的最终目的，是要在2个月后的校园祭上成功与心仪的女孩子进行告白。通过与女孩沟通，增加女孩对自己的好感后，玩家就能够请求女孩们作为模特让自己进行拍摄。相对于传统的美少女游戏，游戏中的女角色均由3D建模制作而成，玩家可以自由地调整拍摄角度，当然如果一些较为敏感的角度，女孩子可是会遮遮掩掩的哦。随着好感度的提高，这些女孩子就会渐渐减少玩家的拍摄限制。



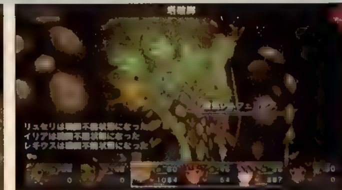
画面　音乐　系统　耐玩度

幻想水浒传 交织百年之时

幻想水浒传 纺がれし百年の时

推荐度 7

《幻水》原创新作首次登陆PSP，本作以穿越为主题，讲述主人公一行为了拯救现实而来回奔走于两个世界的战斗故事。世界观中设定了一种百年一遇的怪物，虽然一度被打倒，但圣皇国为迎接下一个百年积极备战，又因此得罪了其所属领地，招致皇国与地方势力发生大规模冲突。借助拥有跨越时间力量的时代树，主人公回到过去，与过去的英雄们协力打倒不死的怪物，技能传承系统可令主人公们学会过去英雄们一度失传的技能。游戏的迷宫较为简单，节奏偏快，不过依然有锻冶系统和108星同伴收集保证耐玩度，小队中更可允许6名队员同时上场。



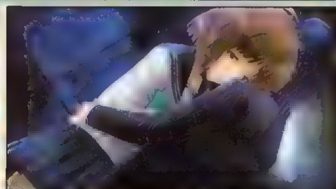
画面　音乐　系统　耐玩度

死亡预告 崩坏的世界与死神

次の犠牲者をオシラセシマス –崩壊する世界に死神と–

推荐度 6

“《死亡预告》三部曲”的最终卷，以富有正义感的坂桥圭介和有着悲伤往事的三上霞为主人公，他们也被迫参与到真实的杀人游戏中。该游戏的规则与桌游的《杀人游戏》相近，14名参加者中被分别分配了3个杀手和11个市民的身分，每回合杀人和市民要分别投票选出处决一人，得票最多者被处决，最终以杀手或市民一方的死光来判定对面阵营的胜利。市民一方中另有侦探和警官两个职务，侦探能够知道自己猜想的那个人是不是杀手，警官则能每回合保证一个人的生命安全。游戏虽然是小制作，但剧情还算有趣，另有Niconico的知名歌手ヲタみん演唱全部三卷的主题歌。



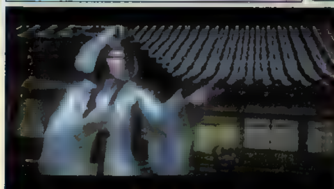
画面 音乐 系统 耐玩度

战国无双3 Z 特别版

战国无双3 Z Special

推荐度 8

PSP上的第二款《Z53》与前作相隔了足足6年之久，本作移植自家用机平台的《3Z》，绫御前、福岛正则这两名新人都作为可操作角色登场，剧情则以武将间的“羁绊”为主题。系统方面除了系列传统的C攻击、特技和无双奥义外，还引入了创新的“练技槽”，消耗练技槽可以使出带有崩防效果的“影技”，凭此能取消通常攻击的硬直，并派生出更加丰富的连续攻击。在满足特定条件的前提下击倒敌将，还能够获得特殊的“击破效果”，令战况向有利的方向发展。除无双演武和模拟演武外，战史模式也极具耐玩性。PSP版更支持2人联机协力和4人对战，与家用机版存档联动后可解锁全部武将。



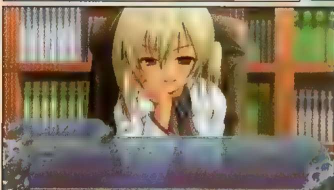
画面 音乐 系统 耐玩度

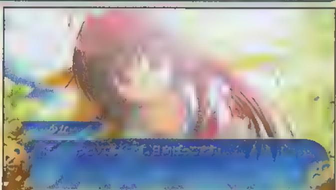
车轮国 向日葵少女

车轮の国、向日葵の少女

推荐度 7

本作由2010年X360平台的同名作品移植而来，保留了X360版的新主题曲与新CG，并收录Fan Disc《车轮国 悠久的少年少女》中的主线剧本。故事讲述了一个与日本相似的架空国度中，惩罚罪犯的方式并非是服役，而是按照其罪行来逼迫其履行特别的义务，使其重获新生。监督这些罪犯的人被称为“特别高等人”，他们都是经过特别训练和考试，维护理性和社会秩序的人，而且对负有义务的人更是有着绝对的支配权。主人公森田贤一就是特别高等人候补生，他成为特别高等人的最后一步就是让小镇上的三个少女完成更生。游戏的剧情分为五章，细致描写了人与社会之间的相互关系与心理。





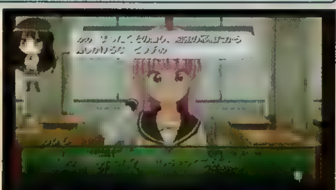
画面 音乐 系统 耐玩度

我的朋友很少 携带版

仆は友达が少ない ぽ–たぶる

推荐度 7

本作改编自去年10月番动画《我的朋友很少》。不过游戏并没有直接沿用动画的剧情，而是将故事的时间点设定在动画第10集左右，此时“邻人社”的成员已经经过了相当一段时间的磨合，并开始在无人岛进行海边合宿，将一个全新的故事展现给玩家。游戏搭载了近年比较流行的Live 2D系统，将角色的表情生动地表现了出来。关键词系统是个比较新颖的设定，只有在特定的路线中获得了关键词才能解锁特定的选项，让游戏过程变得更具乐趣。值得一提的是，本作限定版还附赠了一款模仿《心跳回忆》的游戏，在这款恶搞的游戏中还穿插了“邻人社”成员们的强力吐槽，非常有趣。



画面 音乐 系统 耐玩度

我是少女漫画家

オレは少女漫画家

推荐度 6

Potato Software	AVG	文字冒险·育成	日版
[illegible]	1人	[illegible]	[illegible]

本作的主人公——少年神尾贤二是过去以女性笔名“伊集院爱丽丝”出道，被称为“天才少女漫画家”的人，然而最近的作品却遭到了杂志社的腰斩。为了让漫画能够畅销，担当编辑者想出了让主人公男扮女装，以“天才美少女漫画家·伊集院爱丽丝”抛头露面的点子。虽然不太情愿，但为了洗刷“腰斩漫画家”的污名，画出让所有人都能乐在其中的优秀漫画，主人公接受了这一提议。虽然以女装漫画家作为“捏他”，但主人公的学园生活仍然是正常的，对于大部分角色来说女装身分当然是要隐瞒的。另外游戏中对于漫画的专门术语也有详细的讲解，即使不太明白该领域词汇的玩家也能投入其中。

画面 ●●○○○　系统 ●●●○○
音乐 ●●●○○　耐玩度 ●●●○○

驯兽师与王子殿下 雪新娘 携带版

猛兽使いと王子様 ～Snow Bride～ Portable

推荐度 6

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	1人	5040日元	12岁以上

本作是《驯兽师与王子殿下》的续作，讲述了主人公拯救了因为诅咒而变成动物的王子们，并和他们一起粉碎了敌人阴谋之后的故事……本作紧接着前作剧情展开，本以为可以幸福生活的主人公和恋人面临新的挑战，只有完成之后才能取得圆满结局。在本作中描述了原作中没有描写的和王子们一起生活时辛苦的、有趣的一面。游戏中CG和背景均经过重新绘制，给人耳目一新的感觉。前作中大受好评的触摸系统得到保留，游戏中发生特定事件时玩家可以自由触摸王子们，从而提升好感度推动剧情的发展。本作还追加了全新的角色和剧本，供玩家攻略，内容十分丰富。

画面 ●●●●○　系统 ●●●○○
音乐 ●●●●○　耐玩度 ●●●○○

遥远的时空中5 风花记

遥かなる时空の中で5 风花记

推荐度 9

Koei Tecmo Games	AVG	文字冒险·育成	日版
[illegible]	1人	[illegible]	[illegible]

本作为PSP平台游戏《遥远的时空中5》的续作，游戏中主人公将穿梭于现代和幕末两个时代，和负责守护她的“八叶”一起肩负起拯救两个世界的责任。游戏中添加了两个全新的可攻略角色——林道和桐生崇，而其他角色的恋爱事件都经过重新制作，剧本焕然一新，比前作更加甜蜜，迎来的最终结局也完全不同，因此即使玩过前作的玩家也可以在本作中体会到不同的乐趣。游戏中还追加了全新的舞台——江户，在那里发生的事情也会影响到现代，因此在往返异世界和现实世界解救江户的同时也能改变现实世界的样子。游戏的情节十分感人，CG优美，声优阵容也非常华丽。

画面 ●●●●○　系统 ●●●●○
音乐 ●●●●○　耐玩度 ●●●●○

英杰传说 勇气双雄

テイルズ オブ ザ ヒーローズ ツインブレイブ

推荐度 7

[illegible]	ACT	动作·一骑当千	日版
[illegible]	1人	6280日元	12岁以上

本作是第一款以“无双”式战斗为卖点的《传说》，正统系列的角色集结起来，围绕着世界树与永恒之剑展开了各自的冒险故事。可选用角色多达33名，且充分展现出了各自的魅力。故事模式的剧本非常有意思，值得玩家投入精力。竞技模式可以用来刷钱刷等级刷装备经验，自由模式可以自由挑战故事模式中该角色无法进入的关卡。战斗方面与传统《无双》的组合输入方式不同，承接了“《传说》系列”一直以来通常攻击连携术技的战斗模式，还有原创的“勇气双雄模式”和大家熟悉的秘奥义连携。游戏的难度可以随意调整且不关系到任何隐藏要素，是一款让玩家能够轻轻松松进行的游戏。

画面 ●●●○○　系统 ●●●○○
音乐 ●●●●○　耐玩度 ●●○○○

粘土世纪

ねんどろいど じぇねれ~しょん

推荐度 7

这是一款以可爱的粘土手办为主角的原创RPG。游戏中的所有角色均为可爱的粘土人造型，《东方Project》、《FATE》、《黑岩射手》、《凉宫春日的忧郁》等著名作品中的部分角色也都纷纷加入，吸引了不少女生和动漫爱好者的关注。游戏通过完成任务推进剧情，任务的目的都非常直观，基本不会出现卡关的情况。战斗部分难度不高，不过每个角色都有大量自己专属的招式，特别是辅助角色的招式发动后大多会做出卖萌的动作，十分吸引眼球。另外，游戏还有鉴赏模式以及舞蹈模式，可以将战斗中获得的服装、武器装在粘土人的身上欣赏，总体来说是一款比较轻松、可爱的游戏。

画面 音乐 系统 耐玩度

伟大战斗 全面爆破

グレイトバトル フルブラスト

推荐度 7

本作是“《伟大战斗》系列”20周年纪念作。是集合“假面骑士”、“奥特曼”、“高达”等作品中人气角色，以SD的可爱形象展开的清版ACT。玩家可以从自由高达、高达、奥特曼、梦比优斯奥特曼、假面骑士、假面骑士Decade以及假面骑士1号中选择3人组成队伍，为维护宇宙和平携手抵抗邪恶势力。此外游戏还收录36位来自各系列作品的援护角色，在战斗中可以为玩家提供各种支援。本作的限定版相当有卖点，除包含《伟大战斗 全面爆破》游戏UMD外，还收录系列中的《战斗躲避球》最新作——《战斗躲避球3》UMD，让玩家一个套装享受两款游戏。

画面 音乐 系统 耐玩度

永远的阿塞利亚 大地的尽头

永远のアセリア –この大地の果てで–

推荐度 7

本作原本是2003年发售的PC游戏。主人公高岭悠人小时候为了拯救遭遇空难垂死的妹妹，而与异世界的永远神剑定下了契约。当妹妹获救数年后，悠人与他身边的好友突然被召唤到了异世界，他为了偿还当年定下契约的代价，不得不开始一场又一场剑与魔法的战斗。游戏的剧情通过AVG部分交代，通过选项来决定故事的发展路线。游戏的画面虽然谈不上美观，但战斗系统趣味性十足，玩家要编成自己的部队参加回合制战斗。每个部队由三名角色组成，分别司掌进攻、防御和辅助三个职责。玩家要随时根据敌人的技能变化来切换部队的角色、职务构成。

画面 音乐 系统 耐玩度

光明之刃

シャイニング・ブレイド

推荐度 8

本作是“《光明》系列”的最新作，登场人物众多，大部分都是来自以往作品之中的人气角色，对系列FANS有很大的吸引力。本作将玩家的活动范围限制在据点和战场上，摒弃了以往的自由移动和迷宫探索，采取任务制推进剧情。主人公在据点中移动，与同伴对话，选择正确的选项可以增加好感度并触发事件。战斗部分玩家操控的我方角色在移动值耗完之前可以随意移动，并对敌人发起攻击。也可以带着暂未控制的同伴一起行动，节省该角色的移动量消耗。攻击时可以发动同调攻击，与同伴一起攻击敌人，还有各自的必杀技可以使用，带有歌姬特性的角色还能进行歌唱，为全体角色带来辅助性能。

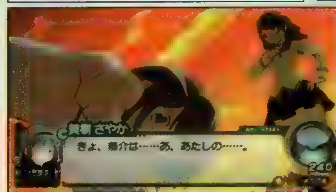
画面 音乐 系统 耐玩度

魔法少女小圆 携带版

魔法少女まどか☆マギカ ポータブル

推荐度 8

去年4月的原创动画《魔法少女小圆》自播出后就赢得了不少观众的赞许，于是本作作为其改编的作品应运而生。在游戏中，玩家需要在30天内操作个性鲜明的五位魔法少女来推进剧情，最终消灭“魔女之夜”这个最强、最恶的魔女。故事模式中的情节、魔法以及特效等都忠实再现原动画的精髓，加上本作几乎全程语音，使得游戏有着很强的代入感。本作与动画不同之处在于多结局，根据故事模式中的选择，可以挑战的迷宫和最后的结局都会发生变化，可以按照自己的意愿改变魔法少女们的命运。基本篇章全通关大概需要40小时以上的时间，通关后还会追加特别篇章和独立的隐藏迷宫，内容非常丰富。



画面 音乐 系统 耐玩度

心跳回忆 女生版 珍藏版 第三个故事

ときめきメモリアル Girl's Side Premium ～3rd Story～

推荐度 9

本作是NDS版《心跳回忆 女生版 第三个故事》的移植版，玩家需要合理安排女主角的日常生活提升她的各项数值，然后在节假日打电话给男主角进行邀约以增加好感度推动故事的进行。本作在对话过程中添加了全新的Live 2D系统，角色不再只是平板的立绘，而是生动的立体角色，表情的变化、样子的改变都十分明显。游戏还添加了“天使小恶魔”系统，在对话过程中的选择会改变女主角的“天使小恶魔度”，从而得到男主角的不同反应，最后也会迎来不同的结局。游戏虽然不能进行触摸，但是接近模式、大接近模式得到保留，在约会过程中可以使用按键对男主角进行触摸。

画面 音乐 系统 耐玩度

遗忘 后日谈

AMNESIA LATER

推荐度 6

本作并非《遗忘》的续作，而是一张Fan Disc，其中包含了5种不同的模式：“New World”是原作的平行世界，并没有恋人的设定，玩家的目的只有帮主角找回记忆；“After Story”相当于原作的后日谈，是本作的最主要模式，在此可以观赏到主角与各个角色达成Best End之后的故事，而共同的主题则是求婚；“Wakasan World”讲述主人公在失忆前3个月、与店长瓦卡先生之间发生的故事；“Girls Party”则以主人公和其他女性角色对话为主；“Orion Mode”是需要达成特定条件才能开启的特殊模式，在其中主角忘记了欧利恩，玩家需要帮她想起这位一直以来帮助着自己的精灵。

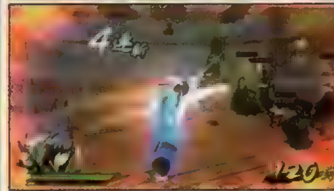
画面 音乐 系统 耐玩度

薄樱鬼 幕末无双录

薄樱鬼 幕末无双录

推荐度 5

“《薄樱鬼》系列”初次挑战《无双》类ACT。玩家可操控众多人气角色完成关卡，体验原作中每个角色视点下独特的故事，另外还有原创剧本可供游戏。主要模式分为故事模式与模拟合战模式。故事模式分为原创剧本的“幕末无双录”以及史实剧本的“幕末回想录”。“幕末回想录”完全遵循游戏原作的剧情，“幕末无双录”则是原创的剧本，提出史实的另一种可能性，契合本作的标题。模拟合战模式就是自由挑战故事模式中的关卡。战斗方面操作非常接近于传统的“无双”类游戏，但是手感略显僵硬。游戏满足一定条件后还可以使用人气BOSS角色，算是个小小的隐藏要素。



画面 音乐 系统 耐玩度

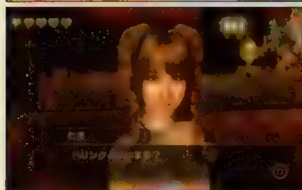
黑豹2 如龙 阿修罗篇

クロヒョウ2 龙が如く 阿修罗编

推荐度 **9**

[illegible]	A・AVG	动作冒险	日版
[illegible]	1人	[illegible]	[illegible]

掌机版《如龙》的最新作，讲述初代完结一年后的故事。神室町地下格斗场龙之狂热受到大阪格斗集团阿修罗的威胁，阿修罗的背后又关联了政治黑幕，龙也要再次挥动自己的拳头，辗转于神室町和苍天堀两个城市，以信念守卫自己重要的人。战斗系统沿袭前作，主人公可以学会共计24个流派，使用爽快的必杀技和喧哗奥义作战。本作还大幅强化了同伴的作用，战斗时不仅能和同伴使用高威力的双人必杀技，带领他们在城市间探索时也可获得多种加成效果。除了主线剧情外，还有丰富的支线任务、迷你游戏、犯罪事件以及夜店温柔乡，通关以后也大有内容可玩。



画面 ●●●●●　系统 ●●●●○
音乐 ●●●○○　耐玩度 ●●●●●

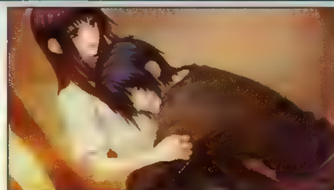
华鬼 梦之延续

华鬼 ～梦のつづき～

推荐度 **6**

[illegible]	AVG	文字冒险・恋爱	日版
[illegible]	1人	[illegible]	[illegible]

在以网络小说改编的游戏《华鬼 初恋时刻 永久印记》受到好评之后，这张Fan Disc《梦之延续》也顺势推出。游戏分为4个模式：“花嫁抄”讲述与各攻略对象达成结局后的后日谈，让玩家感受主角的幸福生活；“蜜月谈”在“花嫁抄”通关后开启，可以选择攻略对象的约会事件，随时享受蜜月般的甜蜜；“雏之宴”是以主人公尚未成为他人的新娘、各攻略角色都对她抱有好感为前提展开的，颇有些“后宫”的快感，故事的最后也能导向不同的结局；“恋歌想起”则是以原作中的男性角色为视点展开的，对剧情的细节和角色心理活动作出了补充，加深玩家的理解。

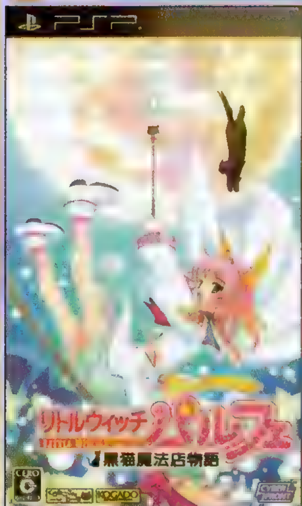


画面 ●●●○○　系统 ●●●○○
音乐 ●●●○○　耐玩度 ●●●○○

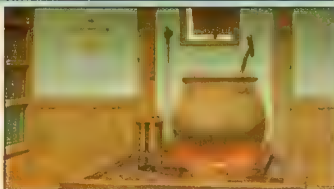
小魔女帕妃 黑猫魔法店物语

リトルウィッチパルフェ 黒猫魔法店物語

推荐度 **7**



本作是于1999年在PC平台发售的《小魔女帕妃 黑猫印的魔法屋》的重制版，游戏讲述的是14岁的少女帕妃从过世的母亲那里继承了充满回忆的黑猫魔法店，不过却被告知该店有100万元的欠债，于是帕妃必须通过自己的努力开店赚钱，在10个月的时间内还清债务。游戏由店铺经营和文字冒险两部分组成。文字冒险环节需要和故事中的各个角色发展剧情；店铺经营环节中，玩家可以到野外采集各种素材放到店里贩卖。由于主角帕妃是见习魔法师，因此还可以对材料进行调和，制造出更加值钱的商品，并且这些商品需要由玩家自己定价进行贩卖，商店的人气会因顾客的评价产生变化。



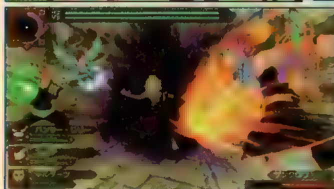
画面 ●●●○○　系统 ●●●●○
音乐 ●●●○○　耐玩度 ●●●●○

妖精的尾巴 杰尔夫觉醒

FAIRY TAIL ゼレフ覚醒

推荐度 **6**

本作是高人气动漫《妖精的尾巴》在PSP上推出的第三部改编游戏作品，游戏的形式和整体风格接近于“《怪物猎人》系列”，玩家通过前往公会揭示板接受任务，与AI队友或者联机玩家组成4人小队，前往各场景执行任务，完成后领取报酬。游戏中可以通过各种素材奖励来对角色的能力进行强化，进而挑战等级、难度更高的任务。相比起前两作，游戏的收录的动漫内容更加的丰富，如“最强魔导士杰尔夫篇”、“埃德拉斯篇”等原作精彩剧情全部收录其中。本作可操作的角色达到45人之多，为该系列之最，而丰富的语音和各式各样绚丽的必杀是也游戏的玩点之一。



画面 ●●●○○　系统 ●●●○○
音乐 ●●●○○　耐玩度 ●●●○○

职业野球魂2012

プロ野球スピリッツ2012

推荐度 7

Konami | 体育·棒球 | 日版

PSP

以真实为卖点的"《职业野球魂》系列"2012年最新作，收录了2012棒球联赛的最新资料，除了有以千叶Lotte的藤冈贵裕投手为首的受注目新人们外，在中田清新监督麾下重生的横浜DeNA也完全得到再现。游戏模式以之前作品为基础，还加入了以一名选手体验最多20年棒球生涯的"球星玩家"模式，达到了14种之多。育成原创选手的"魂"模式得到强化，可在传统育成、快速育成等方法中自由选择；电脑思考优化，电脑控制的队伍的对手的行动更加真实，即时一个人游戏也能体验到对人战的感觉。另外本作还加入了天气要素，比赛时会出现下雨的情况，由于雨天带来的各种不稳定因素，要求玩家有更慎重的发挥。

画面 音乐 系统 耐玩度

战极姬3 割裂天下的光与影

战极姬3～天下を切り裂く光と影～

推荐度 7

PSP

与《三极姬》师出同门的作品，只不过美少女化的是日本战国的大名与武将。玩家在游戏中担任的是军师一职，需为织田信长、武田信玄、上杉谦信等大名出谋划策，最终将全国67块国土纳入自己的版图，实现一统天下的夙愿。PSP版追加了新角色，令登场的美少女武将总数达到110人以上。剧本方面加入了三好家以及一个独立势力，令剧本总数达到系列最高的10个。新合战系统要求玩家在战斗前指派大将，一旦大将败走就会导致无血开城。占领城池后可以获得弓、马匹、书物等道具，奖励给手下武将则能提升她们的能力值。

画面 音乐 系统 耐玩度

第2次超级机器人大战Z 再世篇

第2次スーパーロボット大战Z 再世篇

推荐度 9

NBGI | 日版

PSP

《第2次超级机器人大战Z》是《机战》诞生20周年的纪念作品，以两部曲的形式发售，本作是系列的第二部。游戏的剧情紧接前作，虽然打败了界王后世界迎来了短暂的和平，不过很快便烽烟再起，理应消失的次元兽以及新的敌人相继出现，为了对抗它们，来自不同世界的钢铁巨人们也再次集结起来，为这场历时已久的时空大战画上句号。参战作品方面，与游戏的上下篇相对应，《反叛的鲁鲁修修》、《机动战士高达00》和《剧场版天元突破》这几部主要参战作品都收录了其后半部的内容，除此之外还加入了《铁人28号》和《超时空要塞7》等新作品。

画面 音乐 系统 耐玩度

艾露库罗娜的工作室 致亲爱的少女

エルクローネのアトリエ ～Dear for Otomate～

推荐度 7

PSP

本作是"《工作室》系列"的最新作，和系列以往的游戏类型不同的是本作为女性向AVG。游戏继承了"《工作室》系列"的最大特点，以炼金术为中心展开，讲述了主人公继承祖母的工作室、和妖精一起为了发展工作室而努力，并在接受任务、调合道具的过程中认识了众多帅气的男主角而发生了一系列的故事。游戏的画风和系列的之前的作品完全一致，华丽的人设让人眼前一亮。同时各个主角的身分设定也十分丰富，可爱的小妖精、炼金术士学园、勇敢的冒险者、英勇的国王骑士……而系统方面需要靠合成道具完成任务来推动剧情的进行，令系列的老玩家倍感亲切。

画面 音乐 系统 耐玩度

公主福音 携带版

PrincessEvangile PORTABLE

推荐度 7

本作是2011年于PC平台上发售的《公主福音》的移植版。因为父亲的缘故背上莫大债务的主人公走投无路之际，在路边徘徊时救助了一名被恶人纠缠的少女。少女判断主人公是一名内心善良的好人，因此以理事长孙女的身分劝诱他进入女子贵族学园，作为男女并校的试验学生就读。但是学园里基本所有的学生都反对男女共校，因此主人公的目标是从入校时超不受欢迎的状态，发展到一年后得到大家的认可。本作从标题开始就很有法语风格，主要角色们在学园里的异名也全是法语设定，对法语感兴趣的玩家不妨尝试一下。游戏移植PSP版后增加了全新的事件CG，共4名女主角可攻略。

画面 ●●●●○ 系统 ●●●○○
音乐 ●●●○○ 耐玩度 ●●●○○

名侦探柯南 始于过去的前奏曲

名探偵コナン 过去からの前奏曲

推荐度 7

本作在故事上的最大特征是加入了工藤新一部分的过去案件，玩家在流程中交替扮演柯南以及工藤新一，从现在及过去的线索中找出真相。游戏通过三大部分组成，AVG部分为描述案件发生前的柯南与新一身边发生的事情；而调查部分则通过对案发现场的相关人物进行询问，对现场进行调查取证，从而收集各种证言以及证物；当收集充足的证据之后就可以进入解决篇，这时要将之前收集所得的证据资料进理顺，最终揭发凶手并与其进行辩论对峙。除了主线剧情部分，游戏还收录不少迷你游戏内容，包括柯南的喷射滑板游戏、拼图游戏，以及考验柯南粉丝、看漫画答题目的“柯南迷题”。

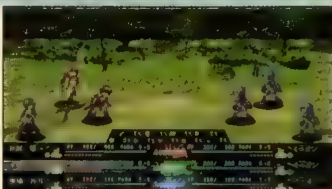
画面 ●●●○○ 系统 ●●●○○
音乐 ●●●○○ 耐玩度 ●●●●○

圣赞诗篇 聚集在奥利哈刚神名之下

圣なるかな -オリハルコンの名の下に-

推荐度 8

本作是2007年发售的PC版游戏《圣赞诗篇 永远神剑2》的移植版，同时也是《永远的阿塞利亚 大地的尽头》的续作。游戏画面调整为PSP的16：9比例，操作方式进行了适合PSP版的优化处理。另外游戏的剧本经过了大幅度的修改，画面得到了进化，全新描绘的CG在35张以上，还追加了全新的语音。游戏保留了与《永远的阿塞利亚》相同的世界观设定，而且还会有前作的角色登场。玩家移动的舞台也从前作的一个异世界增加为好几个风格迥异的异世界。游戏的战斗系统具有相当的深度，如果玩家的记忆棒中有前作存档，那么本作中还会追加全新制作的特别任务。



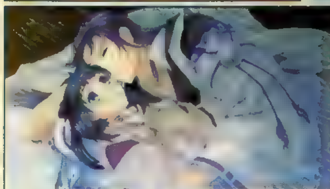
画面 ●●●○○ 系统 ●●●●●
音乐 ●●●○○ 耐玩度 ●●●○○

雅恋 淡雪之宴

雅恋 ～MIYAKO～ あわゆきのうたげ

推荐度 7

本作是2010年发售的《雅恋》的Fan Disc，原作以日本平安时代为背景，主人公彩雪是著名的阴阳师安倍晴明的式神，两人在皇都完成委托的同时结识了各式各样的角色，并发现了隐藏在暗处的巨大阴谋……本作则主要收录了40个全新的故事，除了描绘正篇中告白后的后日谈情节外，还有假想剧本以及从玩家处募集而来的故事。“归想录”为正篇故事的情节、人物关系等内容的摘要，方便没有玩过原作的玩家了解剧情。玩家可以在迷你地图上移动，收集各种贝壳，以此来开启相应的故事剧本。虽然不是正统续作但收录的内容却非常充实，演出效果也有所强化，能够满足喜欢原作的玩家。



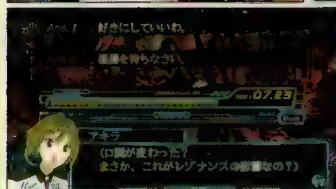
画面 ●●●○○ 系统 ●●●○○
音乐 ●●●●○ 耐玩度 ●●●○○

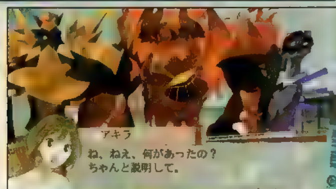
惊鸿骑士杰克斯I+FD携带版

スカ-レットライタ-セクス！+FD ホ-タフル

推荐度 **7**

本作捆绑了两张UMD，一为《惊鸿骑士杰克斯》、一为其Fan Disc《星辰恋人》。前者移植自2010年发售的PS2游戏，剧情讲述了为了对抗来自“红之世界”的生命体的侵略，作为“青之世界”研究者的女主人公，以战斗教官的身分率领着6名惊鸿骑士投身于战斗之中。全篇故事由13章构成，除了与战士角色间日常交流的AVG模式外，还有与敌人战斗的指挥模式。在对话中选择特定的分支可以提升角色的士气，助他在战斗中战胜敌人。后者则发生在正篇的5～8章之间，完全没有战斗部分，主要以主人公和各角色之间的事件展开，为玩家们呈现了正篇中所没有的甜蜜故事。





画面 音乐 系统 耐玩度

游戏里也要听爸爸的话

ゲームでも、パパのいうことを聞きなさい！

推荐度 **8**

比较典型的动漫改编游戏。本作从主人公佑太接手姐姐的三个女儿开始说起，玩家要在接近一个月时间里和三个小家伙同处一室、朝夕相处；如何培养她们以及处理彼此之间的问题成为了游戏的看点。在游戏中，玩家不但要培养和三个女儿以及大学前辈莱香的感情，还要赚钱养家以及锻炼三个女儿的家务能力。每个星期，佳子伯母会对玩家身为养父的职责进行两次审核，内容包括对三个女儿的培养、与三个女儿之间的关系以及大学学业等问题。和同类游戏相比，本作多出了养成要素，玩起来更有代入感。另外，游戏还包含了迷你游戏以及突发情况，作为一款AVG来说算是比较用心了。

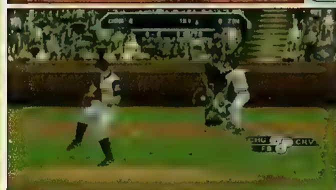
画面 音乐 系统 耐玩度

美职棒大联盟2K12

Major League Baseball 2K12

推荐度 **7**

作为全平台游戏，本系列的最新作伴随联盟的新赛季一道而来。本作中不但收录了美职棒大联盟（MLB）授权的2012年度最新选手和球队的数据，玩家们还可以自由地将自己喜欢的球员调换到不同的俱乐部，打造一支豪华而强力的队伍。比起家用机版来说，PSP版在操作和画面上都有所缩水。在系统方面，基本上延续了前作《2K11》的全部内容，不过在此基础上有所强化，尤其在画面上还是有着明显的提升的。除此之外，游戏丰富的模式也是一大卖点，除了友谊赛、联盟比赛之外，还有以球队教练员身分来经营和促进球队成长的营运模式，这也大幅提升了游戏的耐玩度。



画面 音乐 系统 耐玩度

青之驱魔师 幻刻的迷宫

青の祓魔師　幻刻の迷宮(ラビリンス)

推荐度 **7**

由同名动漫作品改编的游戏，讲述了驱魔班在神秘的幻刻迷宫进行修行，从而解开迷宫奥秘的故事。本作采取哥哥奥村磷和弟弟奥村雪男两条线索，两个人的不同行动会对另一个人的行动产生影响，游戏中玩家需要不断切换视角，采取更加合适的行动引导剧情的进行。每天结束后可以选择一名角色发生羁绊事件，成功的话就能提升羁绊等级，最后会迎来相关的结局。在行动时还会遇到各种战斗，需要结合当前情况进行合理的选择才能使战斗顺利进行，如果选错就会败北。原作中的人气角色在游戏中都有登场，剧情紧贴原作展开，让原作的粉丝也能体验到游戏的乐趣。

画面 音乐 系统 耐玩度

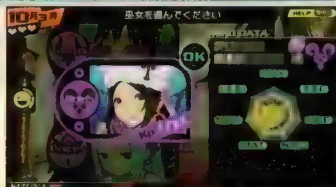
神孕 请为我生孩子吧！

CONCEPTION 俺の子供を产んでくれ!

推荐度 **8**

角色扮演·迷宫探索 | 日版

本作虽然看上去是一款打擦边球的作品，实际上却是纯正的迷宫探索RPG，游戏大致可以分为城市AVG和迷宫探索两大部分。在城市时可以和巫女对话、发生事件提升好感度，进行爱之仪、使星之子诞生。好感度越高星之子的属性越好、可选择的职业越丰富，而星之子可以组成小队和主角一起在迷宫进行探索，合理编排星之子的职业会对探索部分有所帮助。探索星屑迷宫是游戏的主体部分，迷宫共分为春、夏、秋、冬4个，每个迷宫深处分为3个星座迷宫，击败驻守在星座迷宫关底的旧星授，奉纳新的星授是游戏的最主要目的。本作的战斗系统十分有趣，需要合理地选择战斗方向和技能才能顺利取胜。



画面 | 系统
音乐 | 耐玩度

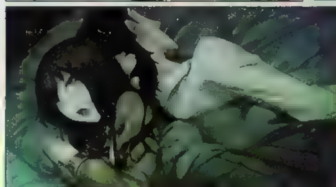
斯坦因之门 比翼恋理的爱人

STEINS;GATE 比翼恋理のだーりん

推荐度 **7**

文字冒险·科幻&恋爱 | 日版

本作是5pb.（现Megas）大热作品《斯坦因之门》的后续篇，相比前作，《比翼恋理的爱人》更着重主人公冈部伦太郎与其他女主角的感情线。游戏故事以前作结局之后的世界为故事背景，讲述“厨二病”男主人公冈部伦太郎（自称凤凰院凶真）与女主角们（其中一个是伪娘）之间的轻松恋爱故事。通过D-Mail系统，主人公可以将信息发送过去，然后如同蝴蝶效应般对未来的故事发展产生巨大影响。有别于前作的厚重感，本作更重于“服务性”，就连前作中无法攻略的桐生萌郁，本作中也成为了可攻略角色。另外PSP版在家用机版的基础上，加入全新的OP及ED主题曲。



画面 | 系统
音乐 | 耐玩度

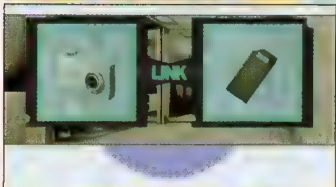
未来日记 第13个日记所有者：RE:WRITE

未来日记 13人目の日记所有者 RE:WRITE

推荐度 **7**

日版

人气动漫作品《未来日记》的改编游戏，《RE:WRITE》是在PSP前作《未来日记 第13个日记所有者》基础上，加入全角色语音与新剧本的强化版。游戏的原创故事发生时间处于原作剧情的中段，由于时空王“Deus”的力量，之前出局的未来日记所有者在这个世界上全部得到复活，并且出现“第13位所有者”与雪辉等人一起参与这场生存游戏。到底Deus出于何种原因制造这个特殊世界？第13位所有者的真正身分是什么？她的日记又有着何种能力？主人公雪辉与我妻由乃最终能否返回原来的世界？这些疑问就由玩家在游戏中自行解开了。本作的一大特点是随着女主角我妻由乃的病娇槽上升，会出现破坏分支的情况。



画面 | 系统
音乐 | 耐玩度

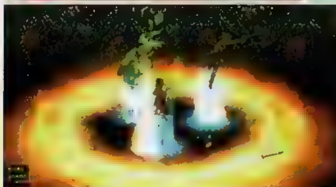
Persona2 罚

Persona2 罚

推荐度 **9**

角色扮演·收集育成 | 日版

《罪》相隔一年的续作，故事紧接前作之后，发生在由达哉等五人失去记忆而构筑出来的另一个世界里，以“达哉的无奈”为中核的剧情。前作的女主人公天野舞耶本次成为主演，着手调查七姐妹学园的JOKER杀人事件，紧接着遭遇《罪》世界的假面党干部乃至更为强大的灭世组织新世塾。流言系统依然是本作的核心，操作流言能对城市产生多种影响，如触发关键剧情、开启隐藏要素、获得店铺优惠等。角色们赖以战斗的Persona种类繁多，组合特定的技能或Persona可发动强大的合体技。此外本作还采用了双路线，要挑战最终的隐藏迷宫需要二周目将两条路线各通关一次并存档。



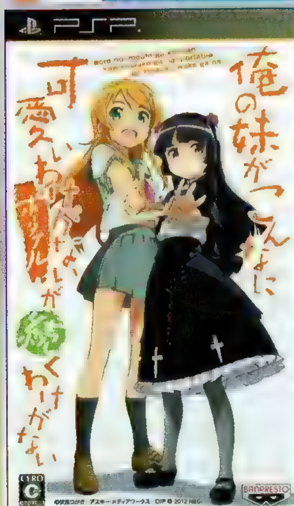
画面 | 系统
音乐 | 耐玩度

我的妹妹哪有这么可爱 携带版哪会有续作

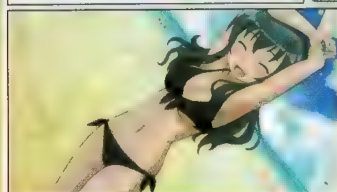
俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブルが続くわけがない

推荐度 7

NBGI	AVG	文字冒险·[illegible]	日版
2012[illegible]	1人	6280日元	15岁以上
备注：[illegible]			



本作是“《俺妹》系列”在PSP上的第二作。游戏为双UMD，Disc1是前作的修正加强版，Disc2则是本作的全新内容。游戏的内容为平行世界类设定，根据初期选择的女友不同，会发展出完全不同的恋爱喜剧故事。小说原作者伏见司老师亲自执笔编写了桐乃、加奈子、沙织、暗猫和萝莉控路线，文笔风格保持了小说的原汁原味。在游戏中可以获得特定的纪录碎片，将这个纪录碎片设定在特定的时机下使用，就可以令故事产生新的发展。双人对话模式下，玩家要与屏幕上的角色进行实时对谈并判断是否对其吐槽，该行动会影响路线中与角色的好感度。本作还新增加了赤城濑菜为可攻略角色。



画面 音乐 系统 耐玩度

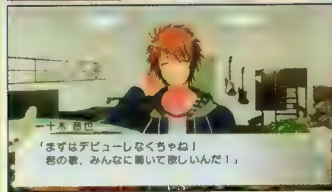
歌唱王子 出道

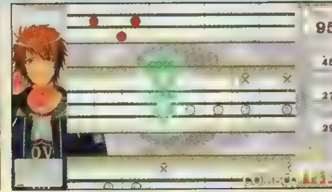
うたの☆プリンスさまっ Debut

推荐度 7

Broccoli	AVG	文字冒险·恋爱	日版
20[illegible]	1人	6090日元	15岁以上
备注：[illegible]			

本作讲述了主人公在获得毕业选拔胜利的1年后，和自己的搭档以偶像身分出道为目标而开始了新的旅程。在正式出道前需要参加全新的课程并由前辈们做指导，一群个性丰富的前辈们也就此登场。游戏保持了前作搞笑中带有感人的故事情节，主角和搭档的恋情在本作被逐渐升温，情节十分甜蜜。作为前辈的角色虽然不能攻略，但是帅气的他们能带给玩家不小的惊喜。和前作一样游戏中会穿插一些音乐相关的迷你游戏，以较高的分数完成的话能够增加和男主角的好感度从而推动故事的进行。CG和背景部分都进行了重新绘制，人物在细节方面也有所改变，能够看到他们一年来的成长。





画面 音乐 系统 耐玩度

十三支演义 偃月三国传

十三支演义 ～偃月三国传～

推荐度 6

Idea Factory	AVG	文字冒险·恋爱	日版
2012年5月24日	[illegible]	[illegible]	15岁以上
备注：[illegible]			

本作是以《三国志》为题材的恋爱AVG，故事的背景为汉末，魏、蜀、吴实力尚未发展的群雄割据时代，主人公关羽是生活在深山中的猫族少女，由于黄巾之乱主人公原本平静的生活被打破，被迫踏上带领族人讨伐黄巾贼的道路……本作别出心裁地将关羽的性别设计成女生，刘备、张飞、赵云等玩家耳熟能详的三国武将均化身为美男围绕在主角身边，在游戏过程中和女主角一起征战并谱写恋曲。同时貂蝉等三国美女也有出场，给玩家带来了不一样的三国故事。本作独创全新的“桃园系统”，查看竹简上记录的事件能够让桃花开放，全开的话能够得到特殊奖励。

画面 音乐 系统 耐玩度

冬宫哥特 沃尔姆·扎基尔与暗之仪式

エルミナ-ジュゴシック ～ウルム・ザキ-ルと暗の仪式～

推荐度 7

[illegible]	RPG	角色扮演·迷宫探索	日版
201[illegible]	[illegible]	[illegible]	12岁以上
备注：[illegible]			

“《冬宫》系列”自从2008年在PS2上出现之后就一直以复古的风格得到了一部分RPG玩家的拥护，本作则以“哥特”的副标题表现游戏的黑暗和神秘色彩。系列的最大特征是它超高的难度与朴实繁多的系统。开篇即让玩家接触大型迷宫和强力敌人、机关重重的探索和寻宝之路、高达数百甚至上千等级的人物培养空间以及复杂的转职系统。同时游戏的自由度也十分高，玩家甚至可以让系统读取记忆棒中的图片，自由设定角色的图标、半身立绘以及背景音乐。另外本作取消了前几作需要在迷宫中寻找随机位置道具的设定，从前作玩过来的玩家无需再头疼寻找道具了。

画面 音乐 系统 耐玩度

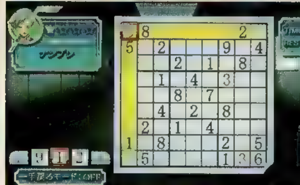
Phi · Brain 羁绊之谜题

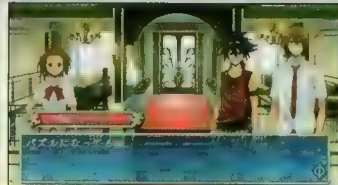
ファイ・ブレイン 绊のパズル

推荐度 6

文字冒险・解谜&动漫 | 日版

本作改编自Sunrise人气解谜题材动画《Phi · Brain 神之谜题》，游戏中玩家将扮演原创角色，与原作主人公大门界人一起挑战由神秘智囊集团POG所制造的一种危及人类生命的谜题——贤者之谜。游戏的故事模式共有七个关卡，每个关卡都有通过一个画面就能解开的正统“普通谜题”、要通过复数画面和步骤才能解开的“不完全谜题”以及关卡最后由3D表现的“BOSS谜题”三种谜题，谜题内容方面除了有原作动画的谜题外，还收录了游戏的原创谜题。另外，根据玩家选择的同行角色不同，解谜过程中同伴还会提供各种各样的帮助，如告知解谜技巧，延长解谜的时间等等。





画面 ●●●○○ 系统 ●●●○○
音乐 ●●●○○ 耐玩度 ●●●○○

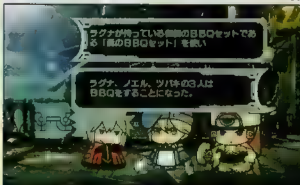
苍翼默示录 连续变换 扩张版

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTEND

推荐度 8

FTG | 格斗・2D | 日版

“《苍翼默示录》系列”最新版本登陆PSP。画面保持了PSP版向来的水准，所有的模式基本上是完美移植PSV版，无限战神模式挑战UM角色的快感非常刺激，挑战模式的进化细分也让连技练习过程能够循序渐进。操作手感方面，保留了PSP的斜方向优化设定，对于方向键不太灵光的机器来说非常贴心。PSP版新增的BBQ模式是以有关《BB》的所有一切出题的迷你战斗游戏，玩家可以操控各有特点的三名角色过关斩将。收录问题多达1000问，范围涵盖游戏、小说、甚至是官方广播节目，可谓彻底考验玩家对本系列的熟悉程度。另外本作最大的特点是收录了PS3、X360与PSV版的所有付费DLC。



画面 ●●●●○ 系统 ●●●●●
音乐 ●●●●● 耐玩度 ●●●●○

断罪的玛利亚 钟

断罪のマリア～la Campanella～

推荐度 6

日版

本作是一款女性向恋爱游戏，是2009年PC平台同名作品的复刻版。游戏的主人公玛利亚是从梵蒂冈派遣到日本来的一名驱魔人，玩家要在日本的驱魔人养成机关“圣巴鲁比那学园”里和学生们进行交流，以及和恶魔信仰集团的少年们进行战斗。游戏的画面细腻，人设比较另类，非常契合驱魔人这个主题。游戏的进行方式类似传统的AVG，不过在进行对话选项时有时间限制，另外游戏中的驱魔人们还有等级和生命值的设定，玩家作为驱魔人的能力差异还会对结局有着一定程度的影响。这次的PSP版不但对原版游戏内容、画面等要素进行了调整，更是加入了大量CG以及5个新结局。

画面 ●●○○○ 系统 ●●●○○
音乐 ●●●○○ 耐玩度 ●●●○○

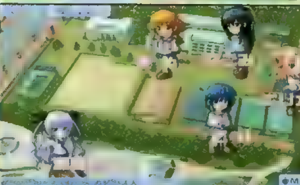
娇蛮之吻3学期 携带版

つよきす3学期 Portable

推荐度 7

日版

这款诞生于PC平台、以傲娇为卖点的恋爱AVG在PSP上迎来了系列的第三作。故事依旧是以私立学校龙鸣馆为舞台，女主角之一的铁乙女即将迎来毕业，在这一学期里，主人公将围绕着毕业这一主题继续体验着傲娇的学园生活。游戏的玩法和早期大部分同类游戏类似，玩家需要每天在校园里选择自己喜爱的女主角对话来推进剧情以及培养好感度，最终与好感度高的女生达成结局。本作在PC原版的基础上增加及修正了部分剧本和声音并收录了原创剧本，另外片头和片尾曲以及动画都重新制作，片头曲由一直为PC版“《娇蛮之吻》系列”演唱片头的KOTOKO担当，而片尾曲则由歌手兼声优的Rita担当。



画面 ●●●○○ 系统 ●●●○○
音乐 ●●●○○ 耐玩度 ●●●○○

秘技大放送

第2次超级机器人大战Z 再世篇

日版　游戏原名　第2次スーパーロボット大战Z 再世篇

●前作继承BUG

虽然是个良性BUG，使用后可以达到无限增值金钱的效果，但由于会大幅破坏游戏平衡性，使用前还请三思。

事先记忆卡里要有《破界篇》的系统存档（非通关存档也可以）。启动《再世篇》后，选择Start，然后在继承界面下取消退回主菜单。反复执行以上操作，然后再继承存档进入游戏，在确认界面下虽然看不到资金变动，但序幕结束后在菜单处就可以看到资金最终变多了。

不过该BUG需要游玩《破界篇》时的系统版本与《再世篇》时一样，否则会报系统存档损坏的错误。国内各大论坛专区都有修复存档的教程与相关软件下载，有兴趣的玩家可以去研究并尝试一下。

●推荐赚取击坠数、经验值的关卡

①第9话B“魔神が目覚める日”

本关中半途参战的ゼロ会搭乘无赖登场。事前让ウイングガンダム的驾驶员习得“战意高扬”技能，之后用它的地图炮攻击メタス和ブラスタEs，然后再不断进行修理和补给，就能在本关内将ゼロ、エスター、カミーユ和ファ练到Lv99。如果事前将ウイングガンダム的命中和メタス与ブラスタEs的HP进行强化还能提高效率。

本关在练级的同时也能取得熟练度，而且这也是能将ゼロ练到Lv99的惟一机会。之后在同路线第12话“百万のキセキ”中登场的扇、玉城和ラクシャータ也会继承ゼロ的等级。

②第15话“マン・アズ・ビフォー”

本关マリリン只会攻击クロウ，派上修理机和援护防御机体就能轻松赚取经验值。另外可以同时让其余机体相互补给或是相互轰地图炮。特别是持有“战意高扬”的ゼロ不会因为补给而单方面降低气力，让有信赖补正的カレン站在旁边也能确保地图炮有一定程度的命中率，比较推荐。

本关练级也不影响熟练度的获得，而且正好是合流之后修理、补给机都大量存在的关卡，早点练好等级，后面的关卡会轻松得多。

③第16话“次元の心央”

消灭杂兵后，直到王子撤退为止敌方都完全不会行动。此时可以让补给机围在一起，相互补给直到Lv99。而且本关同样也不影响熟练度的获得，大量补给角色早日升到Lv99的话，对于サブオーダ-的资金赚取等非常有利，赤木的热血、勇气以及C.C.的脱力和爱这类精神也能帮助同伴日后更容易取得击破类型的熟练度。

④第17话“朱禁城の花嫁”

赚取击坠数的关卡。敌军的五飞不管击坠多少次都能够复活，而且每次击坠都能获得“击坠数+1、PP2、资金100”的奖励，可以打到自己满意为止。他的EN和弹药打空以后，2回合只能使用一次ビ-ムグレイブ，因此是非常安全的。顺便一提，状态异常即使被击坠也会一直持续下去，因此在回合开始时给他轰上一发降低命中或运动性的攻击，会让之后的流程变得更加轻松。

另外在敌军的星刻的射程内如果有イカルガ的话就会优先被锁定，带上援护防御机和修理机就能简单地提升等级。

●推荐使用全灭大法的关卡

所谓全灭大法，就是指在关卡中故意满足失败条件，从而可以重新玩这一关，但金钱、经验值与PP点都会保留下来，惟一的遗憾就是失败后没有获得的熟练度无法再次获得。以下整理出非常适合全灭的关卡，大家可以参考一下。

①第24话B“ゼロと呼ばれたG”

第6回合开始敌人会无限出现，而且配置的位置非常适合以地图炮进行清理。如果派遣能够一击将其击坠的机体上前，那么在反击回合直到弹尽粮绝为止，敌人都会一直不停出现送死。

②第39话“禁断の继承者”

让蜃气楼在初期位置往上往右移动2格，这样第二回合就能用地图炮同时攻击到ブラッドサッカ-、イプシロン和ロロ。为此，第一回合要让其他机体往地图下方移动，让蜃气楼可以增加气力。

③第41话B“トライアングラ-”

本关第二阶段要求击坠100台バジュラ，失败条件是敌方或我方进入指定区域，非常容易达成。虽说敌人有100台，但出现的位置是固定的，一开始让机体站好位置，之后都不用移动。敌人出现时的配置也很容易用地图炮捕捉。而且以バジュラ为敌的话，バサラ的地图武器也能有作用。一开始留下一名己方角色在制定区域旁边，就能在任意的时机败北了。注意不要一时疏忽以反击打倒所有的敌人。

④第43话B“修罗”

后半只会出现ブラッドサッカ-，击坠就有10PP，如果有装备シルバ-エンブレム的话，甚至可以提升到30PP。而且本关的熟练度在前半就能取得，同样推荐给想要拿全熟练度的玩家。失败条件只要使用地图炮轰掉キリコ或フィアナ就能轻易达成。

⑤第56话A“BEYOND”

本关也有无限增援的敌人，攻击距离是4格。只要事先将机体配置在其攻击范围内，就能当场进行反击。如果拥有一击将其击破的无消耗武器，那么甚至可以尝试无限刷敌，一回合成为ACE也不是梦想。

⑥if路线第58话“革新”

地图左上角会出现杂兵，击倒其中2/3后就必定会出现增援。让全改造并带有シルバ-或ゴ-ルドエンブレム的∀，配上拥有觉醒精神，ヒット＆アウエイ与SPゲット技能的高射击机师（アムロ或クワトロ），可以无限赚取。利用月光蝶击破大量敌人的话，通过SPゲット获得的SP可以用来发动觉醒。只要SP不陷入枯竭状态就能不断重复下去。

⑦最终话A“再世の未来”

バサラ用关卡。敌人都是次元兽，本身的击坠PP就很高，再给バサラ装备相应的技能与芯片（シルバ-エンブレム），可以赚取最多6倍的PP。Normal难度也有3000PP以上。但即使是全改造的机体也会被ガイオウ一击击坠，因此必须使用搅乱+集中。

神孕 请为我生孩子吧！

日版 | 游戏原名　コンセプション 俺の子供を産んでくれ

●游戏有利BUG

主要是出现在自动战斗时的一些奇怪现象。比如说在自动战斗的时候，本来一些只能对自己使用的技能，会变得可以对其他同伴使用。目前已经确认的技能有队伍技能“クリアヒ-ル”。另外在手动战斗的时候，如果用技能攻击远处的敌人，会消耗比较高的行动值。而在自动战斗时似乎没有这种情况，不管做出什么行动，似乎消耗的行动值都是固定的。虽然有BUG比较讨厌，不过好在都是对我方有利的良性BUG，而且出现的几率比较看运气，因此影响还不算很大。

永远的阿塞利亚 大地的尽头

日版 | 游戏原名　永远のアセリア－この大地の果てで－

●光阴与今日子加入条件

两人的加入条件主要分为三项：

・2周目以后。

・第3章有关两人的选项中依次选择“自分でもなんとかしたい”、“见间违いじゃない”、“绝对に今日子たちを牺牲にはしない”和“だったら偿えばいい！”

・击破光阴时悠人的マインド在90以上。

●大致战术推荐

1.部队编成

能够使用抵消魔法“アイスバニッシャ-”的蓝色精灵是不可或缺的，建议前期将队伍分为两队，将アセリア与ネリ-分别放在两队之中。在蓝色精灵担任辅助者的情况下，红色精灵ヒミカ与主人公悠人可以担任攻击者（如果能够在对手的神剑魔法发动前一击击倒辅助者的话，也可以直接用蓝色精灵进行攻击）。注意第2章前半段绿色精灵担任防御者时非常容易死亡，连战的时候推荐让有两次防御行动的悠人来进行防御，另一个部队要回避连战。

当ニムント-ル与ファ-レ-ン加入后，可以将部队增加到3队。多出来的一个部队可以让红色精灵担任辅助者来提高队伍的伤害力，可以选择オルファリル或ナナルゥ。特别是ナナルゥ升到10级转职为アムマハ-ト后，辅助技能的威力会暴增。但是她的初期技能威力非常小，所以前期一直让她在主城ラキオス待机吧。

2.训练倾向

蓝色精灵的高级抵消魔法“アイスバニッシャ-Ⅱ”要到第3章才用得上，因此在第3章之前，建议集中训练部队的攻击者（包括红色精灵类型的辅助者）与防御者。到了第三章之后再把负责抵消对手魔法的蓝色精灵往更高级训练。面对非攻击型的辅助技能，或是黑色精灵时，蓝色精灵可以作为攻击者使用，因此提前训练出红色精灵，将其放在辅助位置，对于攻击方面也有帮助。

3.建筑

如果不是以快速通关刷关卡评价为目标的话，保障角色生存能力的回复施设应该每个城镇都建设一个。エ-テルコンバ-タ在第2章前中期建一个LV5的基本上就够用了。此外几个重要城镇中训练所也是必不可少的。

4.战斗方针

在我方处于城镇中时，由于技能使用次数会一直保持最大值，因此对于来犯的敌人，要尽量调整在迎击回合将他们击破，以便在万全状态下开始进军。中前期绿色精灵等级不够时在防御方面比较脆弱，建议以悠人为防御中心，然后将绿色精灵安置在辅助者的位置上司掌回复。城镇压制战中为了能够削弱城镇回复效果，一定要保证复数部队能够同时发起攻击。

①.敌人的辅助者使用攻击型神剑魔法（黑色精灵除外）

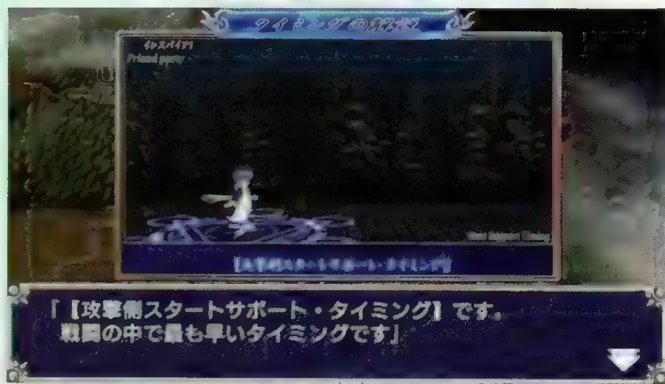
首先将蓝色精灵配置到辅助者位置上，以抵消魔法“アイスバニッシャ-”来对抗，然后击倒敌人的防御者。当我方部队的攻击力能够一击打倒辅助者时，就发动总攻击。其余情况就继续以“アイスバニッシャ-”来对抗。

②.敌人的辅助者使用回复型神剑魔法

第一回交战尽量控制为迎击战，先让敌人使用回复魔法后，再进行强力的攻击。第二回合如果我方能够直接击破敌人就直接攻击，不能的话就以“アイスバニッシャ-”来抵消掉回复魔法。

③.敌人的辅助者使用抵消型神剑魔法“アイスバニッシャ-”

由于我方无法使用神剑魔法，因此只能以高攻击力的攻击者来强行将其击倒。这种情况下只有黑色精灵和悠人可以担任辅助者的位置，特别是悠人增加攻击力的技能配合高攻击力的精灵（アセリア）能够快速将其干掉。

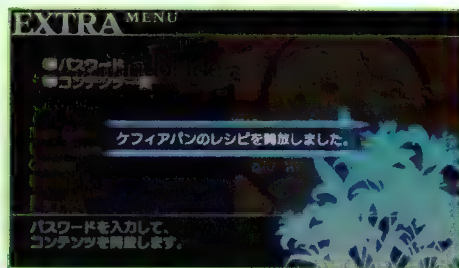


光明之刃

日版 | 游戏原名　シャイニング・ブレイド

●游戏密码

在游戏的标题画面依次选择“EXTRA”→“パスワ-ド”选项，可以输入密码解锁游戏中的隐藏要素。



面包食谱

名称	密码	效果
ケフィアパンのレシピ	65HAPKJE4892PMFJ	攻击的射程提升
パンダパンのレシピ	NB3R34TJBZJA3MNE	防御大幅下降，敌人命中大幅下降
学业成就のレシピ	AHCPEFS8MTW7EBY8	敌人施加的状态异常无效
情报通のレシピ	GQ75FKNTP74M3QF7	攻击命中提升
夜食のレシピ	2CWL84RC9KTL5SA4	战斗中取得经验值2倍
海贼のレシピ	ZNL6JXZRW8SBLJEL	偷盗系技能珍稀道具获得率提升
传说のレシピ	F4KWZ8BELSGAGZ7Q	攻击力与魔力提升

ケルベロス换装

名称	密码	效果
Type：ア-ミ-	8FGNAJS7CGNGS6XL	平衡性
Type：フォトン	349N3MA7R76KGWFL	特化魔防
Type：ネイビ-	AWBJLCQNKSKACM43	降低防御特化攻击

●无伤前进

在敌人即将发起攻击的一瞬间按下×键，跳出询问回合结束的菜单后，敌人的攻击会强制终止，且已经打出的子弹也很有可能不会造成伤害。利用这一点玩家可以安然地冲过一些危险地带。不过该秘技可能令本就简单的难度变得更加没有挑战性，慎用。

●经验值赚取

虽然正常游戏流程中不太可能会卡关，但在想要快速培养角色时还是可以利用一下的。第十章在山麓の街クレリア接下支线任务“青龙乱舞”，这是3个区域组成的关卡，过关后经验值约20000，金钱约28000，灵魂值约4300。

我的妹妹哪有这么可爱 携带版哪会有续作

日版 **游戏原名** 俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブルが続くわけがない

●O.R.E碎片收集

编号	O.R.E碎片	所在路线
1	はい	序章 1 运命の记述
2	いいえ	序章 1 运命の记述
3	中学生	序章 1 运命の记述
4	高校生	序章 1 运命の记述
5	桐乃を诱う	序章 1 运命の记述
6	黑猫を诱う	序章 1 运命の记述
7	沙织を诱う	序章 1 运命の记述
8	麻奈实を诱う	序章 1 运命の记述
9	あやせを诱う	序章 1 运命の记述
10	加奈子を诱う	序章 1 运命の记述
11	ゲー研に行く	序章 1 运命の记述
12	エロ	桐乃编 2 プロローグ・桐乃编
13	恋人っぽくね?	桐乃编 6 外侧から见て气付く事
14	彼氏になってよ	桐乃编 10 恋人同士のデートって?
15	黑猫の水着	黑猫编 39 黑猫三姉妹＋α海へ行く
16	恋人らしく	黑猫编 41 归りは大荷物
17	黑猫の样子	黑猫编 45 黑猫变调
18	松户ブラックキャット	黑猫编 47 松户ブラックキャットの飞翔
19	ツーショットプリシー	黑猫编 49 本日最大の成果
20	日向のアドバイス	黑猫编 52 日向の秘策
21	本能に从う	黑猫编 59 暴走妄想大爆发
22	槙岛沙织	沙织编 71 照れ隐しエスケープ
23	沙织・バジーナ	沙织编 72 なけなしの勇气で
24	某不二子	沙织编 77 沙织お嬢样と海水浴
25	某纪香	沙织编 77 沙织お嬢样と海水浴
26	黑い三连星	沙织编 78 お嬢样、无防备
27	オタクっ娘あつまれー	沙织编 78 お嬢样、无防备
28	北斗七星	沙织编 81 1/8スケール彼女
29	小さな乐园	沙织编 84 カメレオンドーター
30	来栖彼方	沙织编 84 カメレオンドーター
31	槙岛香织	沙织编 88 归ってきた香织
32	麻奈实のメガネ	麻奈实编 107 海を见ながらのんびり
33	メガネ无しの麻奈实	麻奈实编 108 田村家にお邪魔
34	田村家ポイントカード	麻奈实编 109 京都に到着
35	恋占いの石	麻奈实编 110 ファーストスタンプ!
36	マッサージ	麻奈实编 116 のんびり温泉
37	旅行の思い出	麻奈实编 123 赤面记念写真
38	麻奈实が好き	麻奈实编 126 麻奈实と京介ののんびり旅情
39	植物园	绫濑编 137 二人のデートプラン
40	秋叶原	绫濑编 137 二人のデートプラン
41	献身的あやせ	绫濑编 137 二人のデートプラン
42	沙织のメール	绫濑编 139 メールスクランブル
43	加奈子の相谈	绫濑编 154 心の中でアイ・スクリーム
44	烦恼	绫濑编 171 岚の夜に
45	エロいこと	加奈子编 179 太阳フォーカス
46	キス	加奈子编 184 爱の证据
47	ロリコン	加奈子编 184 爱の证据
48	セクハラ先辈	濑菜编 218 颜面×おっぱい
49	问题のクローゼット	濑菜编 225 暴走する兄×妄想する妹
50	腐ってるんだもの。	濑菜编 229 アキバの腐海×俺の精神
51	居残り作业	濑菜编 236 居残り作业×夜の部室
52	好きこそものの上手なれ	濑菜编 237 新作RPG×文化祭
53	周围の视线	濑菜编 241 游园地×カップル
54	たたかう	濑菜编 242 ラスボス赤城×勇者京介
55	ぼうぎょ	濑菜编 242 ラスボス赤城×勇者京介
56	ひっさつわざ	濑菜编 242 ラスボス赤城×勇者京介

圣赞诗篇 聚集在奥利哈刚神名之下

日版 **游戏原名** 圣なるかな −オリハルコンの名の下に−

●女主角攻略选项

本作可攻略的女主角一共6名，专属路线进入条件的判定为好感度高低。提升好感度的方法除了将该角色与主人公放入同一个部队击倒敌人外，日常的选项也是很重要的。以下将列出所有提升好感度的选项，供大家参考。

[illegible] 沙月

【 1章 】
沙月先辈の弁当
そこまで气を遣わなくてもと考える
【 2章 】
学食へ向かう
【 3章 】
ここは沙月先辈と一绪に
【 5章 】
先辈とルプトナ达を追いかける
沙月先辈の仕事を手传う
【 8章 】
见つめ续ける（ 2周目以后出现 ）
みんなを引っ张ってくれる、先辈（占据缘の守时）

[illegible]

【 1章 】
希美の弁当
家に寄っていくかと诱う
【 2章 】
教室へ向かう
【 3章 】
希美と一绪に行こう
【 5章 】
まだ他の场所へ行ってみる
カテイマを探してみる
希美のライブがあったっけ
【 8章 】
见つめ续ける（ 2周目以后出现 ）
いつも侧にいてくれる、希美（占据缘の守时）

カテイマ=アイギアス

【 1章 】
希美の弁当
家に寄っていくかと诱う
【 2章 】
学食へ向かう
【 3章 】
せっかくの机会だからカテイマと
【 5章 】
カテイマとナ−ヤに声をかける
カテイマを探してみる
保健室で休む
【 8章 】
见つめ续ける（ 2周目以后出现 ）
真面目で一途な、カテイマ（占据缘の守时）

ルプトナ

【 1章 】
希美の弁当
家に寄っていくかと诱う
【 2章 】
学食へ向かう
【 3章 】
せっかくの机会だからカテイマと
【 5章 】
先辈とルプトナ达を追いかける
ナ−ヤ达の啣茶店に行く
ルプトナを探してみる
【 8章 】
见つめ续ける（ 2周目以后出现 ）
元气いっぱいの少女、ルプトナ（占据缘の守时）

ナ−ヤ=トトカナナフィ

【 1章 】
沙月先辈の弁当
そこまで气を遣わなくてもと考える
【 2章 】
教室へ向かう
【 3章 】
希美と一绪に行こう
【 5章 】
カテイマとナ−ヤに声をかける
ナ−ヤ达の啣茶店に行く
保健室で休む
【 8章 】
见つめ续ける（ 2周目以后出现 ）
破天荒な大统领、ナ−ヤ（占据缘の守时）

ナルカナ

ナルカナ在2周目以后的第8章选择“手を伸ばす”即可进入专属路线，之前的选项随意选择就好。

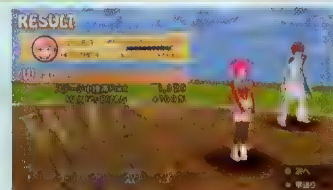
英杰传说 勇气双雄

日版 **游戏原名** テイルズ オブ ザ ヒーローズ ツインブレイブ

●竞技模式攻略

在自由模式或故事模式中，完成关卡的任务能够获得奖励宝箱，里面是10000G。但是这比起打竞技模式的赚钱速度来简直不值一提。竞技模式下冠军的赏金是简单难度25万，普通难度50万，高难度100万，而且经验道具多，消耗时间少，不管是赚钱还是培育角色都是最适合的地方。

最有效率的方法是初次游戏时选择维格（ヴェイグ）打故事模式的普通难度。升到10级后习得绝空裂冰击，并且完成普通难度开启高难度，之后就可以直接打竞技模式的高难度了。只要等级在30级左右，依靠绝空裂冰击的高性能就能轻松打下来。另外值得推荐的角色还有斯坦（スタン）、谢莉娅（シェリア）和卢卡（ルカ）。



GAMERS GUIDE 2012年夏季佳作推荐

统计时段
2012年7月
~
2012年8月

游戏名一览

美食的俘虏 美食生存者2
时间旅人
艾鲁猫方块
实况力量职业棒球2012
数码宝贝世界 复原
无双大蛇2 特别版
新・剑、魔法与学园物 刻之学园
那由多的轨迹
超级弹丸论破2 再见绝望学园
全假面骑士 骑士世纪2
机动战士高达AGE 宇宙加速版・宇宙驱动版
冬宫异闻 天御柱

导读

期待度的基准以游戏的系列口碑、售前情报为基准，部分旧作的移植版则参考了原作素质和新增要素，个别已发售、但值得推荐的大作无编辑的"个人期待"项。一些游戏的官方封面图尚未确定，以"封面待定"标识。

期待度 S 备受期待，值得所有PSP玩家一试
期待度 A 素质优秀，是该类型游戏中不可多得的佳作
期待度 B 素质良好，有个性化的闪光点

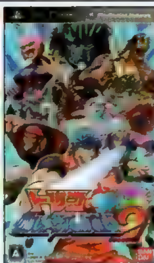
推荐年龄图标注释

A 全年龄推荐
B 推荐12岁以上
C 推荐15岁以上
D 推荐17岁以上
Z 推荐18岁以上
教育用软件

美食的俘虏 美食生存者2 (トリコ グルメサバイバル！2)

预定2012年7月5日

◆NBGI◆ACT
◆动作・狩猎&动漫
◆5230日元
CERO A 期待度 B

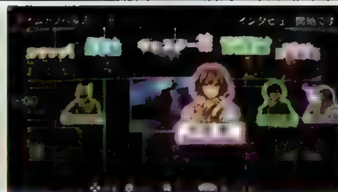


内容：以热门漫画《美食的俘虏》改编而来的狩猎类ACT第二作。舞台从岛屿回到了大陆上，还能与来自漫画原作中的怪兽作战。四天王悉数登场，美食会的敌人也将出现。游戏支持联机，还可以继承前作存档。
魅力点：新增凌驾于必杀技之上的"超必杀技"，系列首次出现"超巨大猛兽战"，战斗中玩家要面对的是巨大的怪兽，而且操控角色不仅限于一人。
个人期待：前作在建模细节和动作演出上制作得不够投入，希望本作能够有所改善。适当提高敌人的难度，也有助于玩家更加投入游戏。

时间旅人 (タイムトラベラーズ)

预定2012年7月12日

◆Level-5◆AVG
◆文字冒险
◆5980日元
CERO C 期待度 A

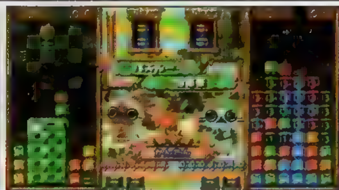


内容：由《428》制作人石井次郎跳槽到Level-5后制作的第一款文字冒险游戏，讲述遭到恐怖袭击的东京距离毁灭仅有6个小时，5个立场各不相同的男女为了拯救东京，也为了摆脱命运的束缚，站到对抗恐怖组织的联盟前线上。一名穿越时空的少女出现在他们的眼前，令时局发生了闪电般的转机。
魅力点："5个命运不同的男女"充满了《428》和《街》的调调，角色间的互相干涉是免不了的。各自采取的行动会造成一连串的连锁反应，观察其戏剧般的过程无疑充满了乐趣。
个人期待：最大的希望自然是石井不会因为转社而导致剧情质量下降，穿越的文字和影视作品都看了不少，期待本作能带来焕然一新的感觉。

艾鲁猫方块 (アイルーでパズルー)

预定2012年7月19日

◆Capcom◆PUZ
◆益智・方块消除
◆2990日元
CERO A 期待度 B



内容：艾鲁村最近稍微欠缺活力，长老为了让村子恢复以前的热闹，使用珍宝矿石召开了谜题祭典，村民们展开宝石对决，而获胜者能够让村长满足它一个愿望。为了取得胜利，村子内的艾鲁猫们开始各显神通，发挥本领进行紧张刺激的大对决！
魅力点：老少咸宜的休闲方块游戏，还有可爱的艾鲁在到处卖萌，华丽的必杀技和爽快的方块消除，在路上、车上随手拿起就能玩两把的随意都是其最大的魅力。
个人期待：本作支持和朋友联机游戏，也希望能加强对战系统。另外期待能够结合艾鲁村的设定添加任务系统和收集要素，让人能够有长久玩下去的动力。

实况力量职业棒球2012 (実況パワフルプロ野球2012)

预定2012年7月19日

◆Konami◆SPG
◆运动・棒球
◆5250日元
CERO A 期待度 A

内容：Konami招牌棒球游戏"《实况力量职业棒球》系列"的最新作，除了收录2012年新球季的资料外，球员的动作部分也经过了重新修改，追求更逼真的动作，并且精彩镜头回放也做成了像电视般的效果，更加具有临场感。
魅力点：多种多样的模式是游戏的卖点之一，除了有经营一个球队向冠军迈进的锦标赛模式外，也有作为一名球员体验棒球生涯的成功模式。
个人期待：希望成功模式加入新的剧本和事件，像是前作《决定版》的战国时代篇就很不错，棒球和历史人物的结合非常有趣。另外前作过长的读盘时间也希望能优化一下。

预定2012年7月19日

数码宝贝世界 复原 (デジモンワールド リ：デジタイズ)

◆NBGI◆RPG
◆角色扮演·收集育成&动漫
◆5230日元
CERO A 全年龄对象
期待度 A

封面待定

内容：著名动漫《数码宝贝》的15周年纪念作。游戏采用实时战斗方式，战斗时我方的数码宝贝会根据自己的AI进行行动，而玩家通过指示，也可以对数码宝贝下达作战方针，不过如果玩家与数码宝贝的亲密度不足，可能会出现无视命令的情况。
魅力点：游戏的最大魅力自然是数码宝贝的培育，通过喂食、睡眠、训练等让其得以成长，而战败、疾病等情况都有可能导致数码宝贝死亡。当然数码宝贝的死亡并不代表玩家之前的悉心培育全部白费，它们在死亡前会产出数码蛋，并继承之前死亡的数码宝贝的能力。
个人期待：对于FANS来说，最让人兴奋的莫过于可以在本作挑战系列作品的主人公，以及他们的数码宝贝了。

预定2012年7月19日

新·剑、魔法与学园物 刻之学园
(新·剑と魔法と学园モノ。 刻の学园)

◆Acquire◆RPG
◆角色扮演·迷宫探索
◆5980日元
CERO A 全年龄对象
期待度 B

内容：“《剑、魔法与学园物》系列”在PSP平台的第5作，作为冒险者培育学校的“刻之学园”在某天迎来了三位转校生，他们掌握着解开学园秘密的关键，本作的故事也就随之展开。玩家可以自由创建角色，在学园和迷宫中往返、体验截然不同的生活。
魅力点：相当于同类游戏中“职业”的学科在本作中依旧丰富，目前已公布了战士、魔术师、格斗家等15种学科，其中还不乏弟弟/妹妹、哥哥/姐姐这种典型的宅向职业。
个人期待：在迷宫中行走和战斗时终于可以看见我方成员的形象了，这对于主打萌系可爱角色的本系列而言意义深刻，玩家在创造角色时也会有更大的动力。

预定2012年7月26日

超级弹丸论破2 再见绝望学园
(スーパーダンガンロンパ2 さよなら絶望学園)

◆Spike Chunsoft◆AVG
◆文字冒险·推理
◆6279日元
CERO C 15才以上対象
期待度 S

内容：集合了全日本在各个领域拥有超一流能力的高中生的“私立希望峰学园”，在南国小岛上开始了修学旅行，但这却是让同学们自相残杀的恐怖陷阱。主人公要想办法在生存游戏中存活，揭开幕后黑手的阴谋。
魅力点：在紧张的学级裁判中充斥着循序渐进的推理，以及破天荒的事实真相，将动作要素融入推理中也是极其崭新的游戏方式。
个人期待：本作设定与前作的结局有些矛盾，希望剧本能给出令人信服的理由。另外个人希望能追加真正的全员生还结局。

预定2012年8月9日

机动战士高达AGE 宇宙加速版·宇宙驱动版
(机动战士ガンダムAGE ユニバースアクセル・コズミックドライブ)

◆NBGI◆RPG
◆角色扮演·动漫&机器人
◆5980日元
推荐年龄未定
期待度 A

内容：《高达AGE》的改编游戏，将讲述横跨主人公三代人的故事，游戏分为双版本发售。与原作一样，在流程中玩家可以获得各种武器以及机体部件，通过不同的组合制作出性能更为强力的机动战士。战斗系统采用类似《纸盒战机》的动作对战形式，通过SP还能发动华丽的“乱舞爆发”。
魅力点：本作中除了描述TV版中出现的剧情故事外，还对原作中的各部分进行细化，玩家可以通过游戏体验更为丰富、甚至有所不同的《高达AGE》世界。
个人期待：目前已知双版本通关后可以在其特殊模式中分别进入《机动战士高达 SEED》以及《机动战士高达》的场景展开战斗，希望官方能够加入更多这类的“穿越”要素。

预定2012年7月19日

无双大蛇2 特别版 (无双OROCHI2 Special)

◆Koei Tecmo Games◆ACT
◆动作·一骑当千
◆6090日元
CERO B 12才以上対象
期待度 A

内容：由“《无双》系列”的家用版最新作移植而来，《真·三国》和《战国》两个系列的角色们在异次元的世界中对抗魔王远吕智。本作可继承PS3版记录开启全角色，并有新角色蕾切尔、安倍晴明客串。支持四人混战的大乱斗模式可让玩家互相攻城拔寨，体验《无双》富有策略的一面。
魅力点：《无双》魅力的一大半来自外形和招式都极具个性的角色，靓女俊男满足各种玩家的口味。天舞和合体技系统令游戏爽快感十足，看着自己辛苦养成的人物最终笑傲疆场，无疑非常惬意。
个人期待：由于玩过原作，对其本身素质并不抱怀疑，只希望登陆掌机的本作不要出现过分的拖慢现象，另外同屏人数需有所保证，不然就可惜了优秀的系统。

预定2012年7月26日

那由多的轨迹 (那由多の轨迹)

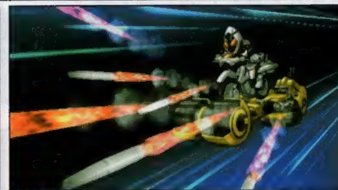
◆Falcom◆A·RPG
◆动作角色扮演
◆6090日元
CERO B 12才以上対象
期待度 A

内容：“《轨迹》系列”最新作品，无论从世界观还是游戏类型都和之前的系列完全不同。喜爱观测的主角那由多将和妖精一般的生物诺伊一起，带领玩家走进神秘的新世界。
魅力点：游戏类型变成了A·RPG，不由得想到了Falcom的另一大看家作品《伊苏》。从已经公布的游戏画面来看，本作有点像《伊苏》和《双星物语》的结合体。
个人期待：以全新的方式来诠释一部系列作品这个点子虽然不坏，不过想要短时间就让老玩家接受也不是一件简单的事，继承系列作品的优点，然后再将新的想法发扬光大才能赢得新老玩家的认同。

预定2012年8月2日

全假面骑士 骑士世纪2
(オール仮面ライダー ライダージェネレーション2)

◆NBGI◆ACT
◆动作·清版&特摄
◆6280日元
CERO A 全年龄对象
期待度 B



内容：NDS版的前作是一款集合历代骑士作品角色展开的清版动作游戏，本作将在继承前作玩法的基础上，更加注重游戏的速度感，并且对现有的骑士加入新的技能以及攻击动作，加上新登场的角色，总计数量达到100名以上。
魅力点：前作中让人颇为遗憾的是游戏不支持通信协力游戏，在《骑士世纪2》中，这个问题也得以解决，玩家可以拿起掌机与身边的好友们扮演假面骑士，齐心消灭邪恶的怪人们。
个人期待：由于本作加入PSP版，画面方面会比NDS版更加出色，假面骑士的各种必杀特写值得期待。

预定2012年8月30日

冬宫异闻 天御柱
(エルミナージュ异闻 アメノミハシラ)

◆Starfish◆RPG
◆角色扮演·迷宫探索
◆6090日元
推荐年龄未定
期待度 B

内容：没有采用系列惯用的欧洲中世纪风格、而是融入了日式和风的《冬宫》新作。剧情以校园中发生的不可思议事件展开，玩家所扮演的主角需前往“常世”，在击倒各种妖怪、完成委托的同时收集天照镜的碎片，并最终令三个世界恢复稳定与调和。
魅力点：“《冬宫》系列”的特点是允许玩家自行导入角色的头像和全身像，无论是喜爱的ACG角色还是现实中的人物照片，都会给游戏增加别样的乐趣。
个人期待：全新的式神系统给游戏引入了“抓怪”的设定，虽然不奢望能达到《PM》和《DQM》的高度，但这一设定无疑会大大提升游戏的耐玩度和战术的丰富度。

THE KING OF POCKETGAMES
掌机王Sp
掌机王荣誉出品

PSP专辑
VOL.16
PSP SPECIAL

特稿
TWO SONY 换代之痛

特别企划
游海八载掀风云
百张图片记录PSP的8年瞬间

上手指南
秋叶原之旅 加强版
心跳回忆女生版 珍藏版 第三个故事
青之驱魔师 幻刻的迷宫

玩转PSP
PSP全面破解指南
PSP全面导购指南

PSP游戏最强年鉴

典藏攻略
Persona2 罚
黑豹2 如龙 阿修罗篇
魔法少女小圆 携带版
神孕 请为我生孩子吧
战国无双3 Z 特别版
第2次超级机器人大战Z 再世篇
冬宫哥特 沃尔姆・扎基尔与暗之仪式
名侦探柯南 始于过去的前奏曲
Phi・Brain 羁绊之谜题

PSP NEW GAME RELEASE SCHEDULE 游戏综合发售表

PlayStation Portable					
日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2012年6月					
28日	强袭魔女 白银之翼	ストライクウィッチーズ—白银の翼—	角川Games	STG	6279日元
28日	樱花战狱 携带版	樱花センゴク Portable	Alchemist	AVG	7140日元
28日	混沌时代6	ジェネレーション オブ カオス 6	Idea Factory	SLG	6090日元
28日	无尽血唤	unENDing BloodyCall	Blue Moon	AVG	6090日元
28日	白衣性恋爱症候群 再治疗	白衣性恋爱症候群 RE：Therapy	Cyberfront	AVG	5040日元
2012年7月					
5日	美食的俘虏 美食生存者2	トリコ グルメサバイバル！2	NBGI	ACT	5230日元
12日	时间旅人	タイムトラベラーズ	Level—5	AVG	5980日元
19日	艾鲁猫方块	アイルーでパズルー	Capcom	PUZ	2990日元
19日	新·剑、魔法与学园物 刻之学园	新·剑と魔法と学园モノ。刻の学园	Acquire	RPG	5980日元
19日	实况力量职业棒球2012	实况パワフルプロ野球2012	Konami	SPG	5250日元
19日	无双大蛇2 特别版	无双OROCHI2 Special	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
19日	数码宝贝世界 复原	デジモンワールド リ：デジタイズ	NBGI	RPG	5230日元
26日	Dunamis15	Dunamis15	5pb.	AVG	6090日元
26日	那由多的轨迹	那由多の轨迹	Falcom	RPG	6090日元
26日	超级弹丸论破2 再见绝望学园	スーパーダンガンロンパ2 さよなら绝望学园	Spike Chunsoft	AVG	6279日元
2012年8月					
2日	这间活动室被不回家部占领了 携带版 学园夏日大作战篇	この部室は归宅しない部が占据しました。ぽーたぶる 学园サマー·ウォーズ编	Boost On	AVG	6090日元
2日	全假面骑士 骑士世纪2	オール假面ライダー ライダージェネレーショ2	NBGI	ACT	6280日元
2日	尸体派对 选集 幸子的恋爱游戏 狂笑生日 2U	コープスパーティー —THE ANTHOLOGY— サチコの恋爱游戏Hysteric Birthday 2U	5pb.	AVG	5040日元
9日	机动战士高达AGE 宇宙加速版	机动战士ガンダムAGE ユニバースアクセル	NBGI	RPG	5980日元
9日	机动战士高达AGE 宇宙驱动版	机动战士ガンダムAGE コズミックドライブ	NBGI	RPG	5980日元
9日	黑子的篮球 奇迹比赛	黑子のバスケ キセキの试合	NBGI	SLG	5230日元
23日	化物语 携带版	化物语 ポータブル	NBGI	AVG	6280日元
23日	侦探歌剧 少女福尔摩斯2	探侦オペラ ミルキィホームズ2	Bushiroad	AVG	5229日元
23日	凉风融解 避难之日	凉风のメルト —days in the sanctuary—	GN Software	AVG	6279日元
30日	冬宫异闻 天御柱	エルミナージュ异闻 アメノミハシラ	Starfish	RPG	6090日元
30日	浪客剑心 明治剑客浪漫谭 完醒	るろうに剑心—明治剑客浪漫谭— 完醒	NBGI	FTG	6280日元
30日	来自黑暗的召唤 阴影 I	暗からのいざない TENEBRAE I	Boost On	AVG	3969日元
30日	我们还未知道那天看到的花朵的名字	あの日见た花の名前を仆达はまだ知らない	5pb.	AVG	6090日元
2012年9月					
6日	空之色 携带版	そらいろ Portable	Cyberfront	AVG	6090日元
6日	失落英雄	Lost Heros	NBGI	RPG	6280日元
13日	加速世界 银翼觉醒	アクセル·ワールド —银翼の觉醒—	NBGI	SLG	6280日元
13日	Sucre 携带版	シュクレ PORTABLE	Cyberfront	AVG	7140日元
20日	24时的钟声与灰姑娘 万圣节婚礼	24时の钟とシンデレラ～Halloween Wedding～	QuinRose	AVG	6300日元
20日	最终幻想III	ファイナルファンタジーIII	Square Enix	RPG	3990日元
20日	全职猎人 奇迹冒险	ハンター×ハンター ワンダーアドベンチャー	NBGI	A·AVG	5230日元
20日	晓之护卫 三位一体	晓の护卫 トリニティ	5pb.	AVG	8190日元
27日	纸盒战机W	ダンボール战机W	Level—5	RPG	4800日元
2012年10月					
4日	启魂者	ソールトリガー	Image Epoch	RPG	6279日元

Steins;Gate
比翼恋理のだ～りん

Steins;Gate
比翼恋理のだ～りん